ΤΕΥΧΟΣ 7 350 ΔΡΧ. ΜΑΡΤΙΟΣ 1990

PC MASTER

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΓΙΑ PCs

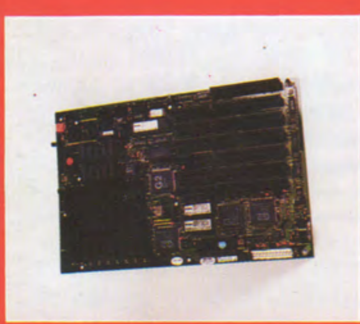
ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΕ GAMES KAI UTILITIES
ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

ΔΟΥΛΕΨΤΕ ΜΕ ΤΟ...
■ LOTUS 1–2–3



ADVENTURE
■ HERO'S QUEST

PC CLUB
■ EUROBASE



TEST
■ MOTHERBOARD AT 286

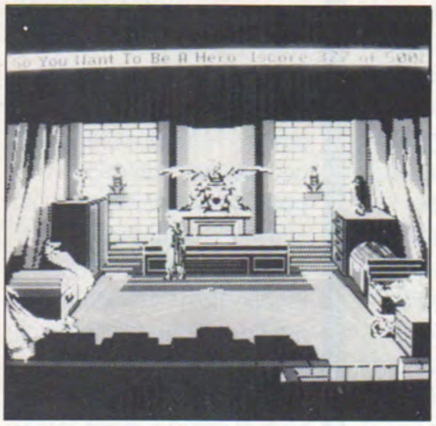
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ DATABANKS
Ποιές είναι, τι προσφέρουν...

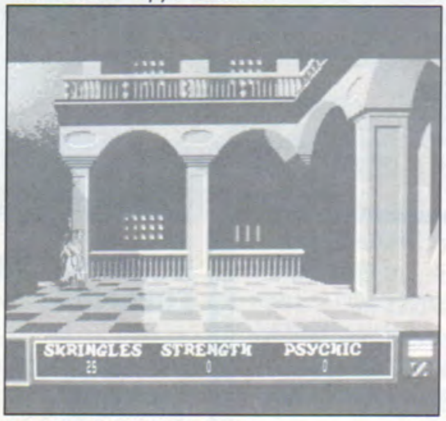


ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ 7
ΜΑΡΤΙΟΣ 1990

PC MASTER





ΔΙΣΚΕΤΑ Νο 7



UTILITIES

• ***QUICK MOVE:*** Μετακινήστε εύκολα τα αρχεία σας, από και προς το σκληρό δίσκο ή τις δισκέτες σας, σε ελάχιστο χρόνο.

• ***DOCSMASH:*** Εξοικονομήστε χώρο στις εκτυπώσεις σας. Ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να τυπώσετε τέσσερις σελίδες κειμένου σε μία.

GAMES

• ***ARCADE VOLLEYBALL:*** Ένα διασκεδαστικό και ασυνήθιστο παιχνίδι βόλεϋ.

• ***LINK FOUR:*** Μια μεταφορά του επιτραπέζιου παιχνιδιού SCORE 4.

• ***SPACE RESCUE:*** Ένας απλός εξομοιωτής διαστημικού λεωφορείου.

* ***YAHT:*** Ένα δημοφιλές παιχνίδι με ζάρια στον υπολογιστή σας.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Βαγγέλης Παπαλιός **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Χρήστος Κυριακός **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Νίκος Μίχος, Βασίλης Γιακαμόζης **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ :** Αντώνης Λεκόπουλος, Γιώργος Κυπαρίσσης, Δημήτρης Ασημακόπουλος, Νίκος Νασούφης, Αντρέας Τσουρινάκης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Κώστας Βασιλάκης, Μάκης Παχός, Μιχάλης Μαγνήσαλης, Ερρίκος Καλύβας **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Γιάννης Χουδαλάκης, Γιώργος Βασιλάκης, Γιώργος Στάθης, Αποστόλης Μουρελάτος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ:** Κική Μελετζή **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Μπέττυ Μανωλέσου, Διονύσης Βλασόπουλος, Τένια Μπίρη, Φωτεινή Κοκκώνη **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιώργος Ντίνος **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαϊραμίδης **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιώργος Κορμπάκης **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Θόδωρος Κοκκόρης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης **ΥΠ. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Δέσποινα Σακκή **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Μαίρη Λυμπέρη, Κατερίνα Στουραΐτου, Κώστας Ευαγγελόπουλος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ DESKTOP PUBLISHING** Μάρα Παυλοπούλου **DESKTOP PUBLISHING:** Κώστας Νικολάου, Κατερίνα Λουκίσσα **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Κώστας Νάσης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Βίκυ Ψυχογιού **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ** Ελένη Κοτοπούλου **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Αλέξανδρος Φιλιππίδης **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Μαρία Ράπτη, Ελένη Χατζηδρόσου, Αλέκα Μπούγλα, Μαρίνα Δερβιτσιώτη, Κατερίνα Παπούλια **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** Πόπη Κανελλοπούλου **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Σοφία Κοττώρη **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Γιάννης Λούλης, Διονύσης Χριστόπουλος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** Πλουμιστή Σιμοπούλου **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ:** Ντίνα Παπανικολάου **ΣΥΝΤΑΞΗ:** Αντώνης Φωτόπουλος
PC MASTER: Μηνιαίο περιοδικό με δισκέτα για PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ**: Λ. Συγγρού 44, 11742, Τηλ.: 9238672-75, Fax: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ:** Αριστοτέλους 7 τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Β. Βογιατζής, Χρωμανάλυση, Δ. Εμμανουήλ, Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΜΟΝΤΑΖ:** Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ):** Ιδιώτες: 3.450 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 6.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ**: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 6.400 δρχ. Αμερική: 7.800 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ο 80286 ΓΙΝΕΤΑΙ TURBO

'Οσοι κύριοι πίστευαν ότι το 1990 θα στείλει τον 80286 και τους AT στο γηροκομείο, μάλλον υπολόγισαν χωρίς τον ξενοδόχο. Η Advanced Micro Devices πήρε το ηλικιωμένο τσιπάκι, και με τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού "λίφτινγκ" το ξανάφερε αγνώριστο στην αγορά. 'Ετσι, όλοι πια πιστεύουν πως η αγορά των AT θα έχει νέα εξέλιξη, και θα παραμείνει ζωηρή τουλάχιστον 10 ακόμα χρόνια, με τη βοήθεια των νέων 80286 που τρέχουν στα 16, 20 και 33MHz!

Οι τρεις αυτές νέες γενιές μικροεπεξεργαστών έχουν πραγματικά "υπερφυσικές" επιδόσεις. Η πιο "αργή" version, στα 16MHz, συναγωνίζεται άνετα στον τομέα της ταχύτητας τον 80386SX, ενώ το τσιπάκι των 20MHz τον αφήνει πολύ πίσω - τουλάχιστον κατά 25%. 'Οσο για τον 33MHz 80286, προβλέπεται ότι θα είναι τρεις φορές πιο γρήγορος σε σχέση με το "μικρό" (αλλά πάντα πολύ ακριβό) 80386. Εν αναμονή των νέων AT turbo, λοιπόν...

ΨΗΦΙΑ ΠΟΥ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΚΑΙ ΑΚΟΥΜΕ

Η Pioneer Electronic βρίσκεται για μια ακόμη φορά στην ευχάριστη θέση να μας αφήσει άφωνους, προσφέροντάς μας ένα ακόμα περιφερειακό υψηλής τεχνολογίας. Πρόκειται για το LD-ROM, μια παράξενη διασταύρωση ενός CD-ROM και ενός ψηφιακού video



disc. 'Οπως πολύ σωστά καταλάβατε, το LD-ROM έχει πάρει όλα τα χαρακτηριστικά των προγόνων του, και είναι σε θέση να συνεργαστεί και να διαβάσει τόσο ψηφιακούς δίσκους με ήχο, όσο και ψηφιακές εικόνες και οποιοδήποτε άλλο είδος δεδομένων που μπορούν να αποθηκευτούν με την οπτική τεχνολογία. Μέσα στα χαρακτηριστικά του LD-ROM περιλαμβάνεται 16-κάναλος ήχος, δυνατότητα αποθήκευσης με σύστημα συμπίεσης (όπως και στα κοινά CD-ROMs) και συνολική χωρητικότητα 30 έως 60 λεπτών κινούμενης εικόνας, ή αλλιώς 54.000 frames (καρέ εικόνας), καθεμιά από τις οποίες θα μπορεί να αποθηκεύσει πληροφορίες αντίστοιχες 5.000 χαρακτήρων. Μπορεί όλα αυτά να σας φαίνονται άχρηστα, αλλά για φανταστείτε τη χρησιμότητα του LD-ROM σε εφαρμογές υψηλού επιπέδου, όπως για παράδειγμα τα... games!

Η COMMODORE ΣΟΒΑΡΕΥΕΙ

Τα νέα μοντέλα της Commodore είναι αξιοπρόσεχτα και αξιοσέβαστα, ειδικά το PC 60. 'Οσοι το είδαν από κοντά, αλλά και όσοι το πρόσεξαν στις φωτογραφίες, συμφωνούν ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό PC και ξεχωρίζει κάπως από τα ταϊβανέζικα. Βέβαια, υπάρχουν μερικά ψεγάδια, αλλά μάλλον τα συμπεράσματα κλίνουν προς το μέρος του. Ας το δούμε όμως με περισσότερες λεπτομέρειες:

Το σασί του PC 60 είναι περισσότερο "πλατύ" από τα συνηθισμένα. Μπροστά, δεν έχει παρά τα γνωστά LEDs και τις κλειδαριές. Στο εσωτερικό υπάρχει μια πολύ καλοσχεδιασμένη πλακέτα, η οποία υπόσχεται αξιόπιστη συμβατότητα. Το μόνο κακό είναι ότι το μηχάνημα έρχεται μόνο με 512K μνήμης, ενώ η εταιρία θεωρεί τα 2,5 MB σαν standard. Παρ' όλα αυτά, ο Commodore με τον 386 δεν είναι ιδιαίτερα γρήγορος, σε σχέση με τους AT, αν μάλιστα σκεφτούμε ότι η συχνότητα λειτουργίας του είναι μόνο 16MHz (και μάλιστα, για έναν περίεργο λόγο, μπορεί να τρέξει μέσω επιλογής και στα 8MHz, εάν... βαριέστε πραγματικά!). 'Οσο για τα υπόλοιπα, βέβαια, είναι τα γνωστά: Οι υποδοχές επέκτασης και τα drives υπάρχουν εδώ σε κανονική διάταξη, και μόνο ο σκληρός δίσκος φαίνεται κάπως αργός. Το πληκτρολόγιο πάντως, για όσους προσέχουν αυτά τα πράγματα, είναι πολύ ικανοποιητικό και extendend. Επίσης πολύ καλή είναι και η οθόνη, χρώματος άσπρου και όχι αντιπαθητικού πρασινωπού. Μειονέκτημα είναι η κάρτα οθόνης που



χρησιμοποιεί: Είναι λίγο υποτιμητικό, ένα μηχανημα με 386 να λειτουργεί με CGA. Όμως αυτό που μετράει πάνω από όλα, αυτό που κλίνει την "πλάστιγγα" προς το μέρος του, είναι η τιμή του: 999 λίρες με πλήρες configuration (περίπου 270.000, στην Αγγλία βέβαια), δηλαδή με drives και σκληρό, μια τιμή καταπληκτική, αν σκεφτείτε ότι παίρνετε μηχάνημα με τον 80386. Πολύ χαιρόμαστε, πάντως, που η Commodore σοβάρεψε ως προς τα μηχανήματά της, αλλά παρέμεινε home στις τιμές. Αν έχετε κάποιες μέτριες οικονομίες, τότε είναι μια ευκαιρία να μπείτε στο club των "μεγαλομεσαίων" κατόχων PCs.

ΤΟ ΓΥΑΛΙ ΘΥΜΑΤΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΑΛΛΟ

Μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες πώλησης περιφερειακών στον κόσμο, στην Ιαπωνία, έχει ένα διαφορετικό drive στα ράφια της. Είναι ένας σκληρός δίσκος, ο οποίος έχει σαν υλικό κατασκευής το γυαλί. Το πλεονέκτημά του βέβαια δεν είναι το ότι μπορείτε να κρυφοκοιτάξετε τις κεφαλές που δουλεύουν, αλλά το ότι το γυαλί σαν υλικό έχει μεγαλύτερη ικανότητα αποθήκευσης από το αλουμίνιο - πέντε έως δέκα φορές μεγαλύτερη. Έτσι, ένας "γυάλινος" σκληρός δίσκος αποθηκεύει περίπου 200MB, εάν είναι 2,5 ιντσών, και 500MB, εάν είναι 3,5 ιντσών.

Το ακριβές υλικό είναι ένα μίγμα "κεραμικού γυαλιού" όπως λέγεται, το οποίο υπόκειται ακόμα σε διαδικασίες βελτίωσης, οι οποίες θα αυξήσουν ακόμα περισσότερο την αποθηκευτική του ικανότητα. Το νέο drive αναμένεται να κυκλοφορήσει μέχρι το 1992 σε όλες τις χώρες. Με τα νέα οπτικά drives και τα drives των 5MB, νομίζω ότι θα αντιμετωπίσουμε έλλειψη δεδομένων...

Ο 80486 ΕΡΧΕΤΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΣ

Όταν ο 80486 παρουσιάστηκε μεγαλοπρεπής στην αγορά, όλοι περίμεναν κάτι: Την απάντηση του μεγάλου ανταγωνιστή. Πράγματι, η Motorola συγχύστηκε, αλλά δεν το έβαλε κάτω, και ξεκίνησε να δουλεύει με σύστημα για τον επεξεργαστή - τέρας, που θα άφηνε πίσω τον μαύρο υπερεπεξεργαστή της Intel.

Έτσι λοιπόν, λίγους μήνες αργότερα, ο ταχύτερος επεξεργαστής του κόσμου ήταν γεγονός. Αντίθετα με αυτό που όλοι περίμεναν, δεν είναι τύπου RISC. Ο 88000 βέβαια είναι ένα από τα ταχύτερα τσιπάκια που κυκλοφορούν, και μάλιστα οι τελευταίες βελτιώσεις από την Motorola του έχουν αυξήσει την ταχύτητα κατά 50%. Όμως ο βασιλιάς είναι άλλος: Ο 68040. Απευθείας απόγονος του 68000, είναι ένα τσιπάκι εντυπωσιακό σε όλα. Αποτελείται από 1,2 εκατομμύρια τρανζίστορς (τέσσερις φορές περισσότερα από τον 68030), και όλος αυτός ο "κινητήρας" από πυρίτιο αποδίδει 33% περισσότερο σε υπολογιστική ταχύτητα από τον 80486, ο οποίος έχει τα ίδια τσιπάκια. Είναι πράγματι ένας υπολογιστικός δαίμονας, όπως τον βάφτισαν οι ξένοι ανταποκριτές, αφού έχει ισχύ 20 εκατομμυρίων εντολών ανά δευτερόλεπτο (ο 80486 έχει 15), και 3,5 εκατομμυρίων πράξεων κινητής υποδιαστολής (flating point operations), τρεις φορές δηλαδή περισσότερο από τον ανταγωνιστή του.

Είμαστε πολύ περίεργοι να δούμε τι ακριβώς θα κάνουν 1,2 εκατομμύρια τρανζίστορς σε έναν υπολογιστή.

ATARI PORTFOLIO: COMPATIBLE Ή ΟΧΙ;

Σύννεφα στον ορίζοντα των συμβατών τσέπης. Η πολύ ελπιδοφόρα κυκλοφορία τους ακολουθείται από πολλά προβλήματα, με πρώτο και καλύτερο το Portfolio της Atari. Το πολύ όμορφο μηχανάκι δεν φαίνεται να "μας τα λέει καλά" τον τελευταίο καιρό. Ενώ παρ' όλες τις κακές γλώσσες, το Atari λειτούργησε αρκετά καλά και συνεργάστηκε με πολλά προγράμματα, οι δημοσιογράφοι που το τεστάρουν εντατικά στο εξωτερικό, απεφάνθησαν ότι η οθόνη δεν είναι τόσο συμβατή όσο θα έπρεπε. Πολλά προγράμματα που έχουν γραφτεί για το MS-DOS, δεν είναι σε θέση να τρέξουν, γιατί η οθόνη είναι κατασκευασμένη έτσι ώστε να χρησιμοποιεί διαφορετικούς κωδικούς απ' ό,τι ο standard IBM PC. Επίσης, μερικά προβλήματα παρουσιάστηκαν στο σειριακό port. Το RS232 port ουσιαστικά εκτελεί χρέη auxiliary port (του λείπει δηλαδή το λειτουργικό σύστημα για τις επικοινωνίες). Έτσι, κανένα από τα public domain προγράμματα δεν λειτουργεί με το Atari, και για να γίνει εφικτή η επικοινωνία μεταξύ του Portfolio και ενός άλλου υπολογιστή, χρειάζεται ειδικό software. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς και τις διαμαρτυρίες του κόσμου, όσον αφορά τις υψηλές



τιμές των pocket συμβατών, τότε μάλλον τα πράγματα είναι κάπως δύσκολα για τη γενιά των "κοντορεβιθούληδων" του MS-DOS.

ΘΡΗΣΚΕΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Φαίνεται απίθανο, αλλά είναι αλήθεια: Ο Δαλάι Λάμα, θρησκευτικός ηγέτης του Θιβέτ και κάτοχος του βραβείου Νόμπελ, αποφάσισε να χρησιμοποιήσει την Πληροφορική για την οργάνωση του κινήματός του για την απελευθέρωση του Θιβέτ από την Κίνα. Η εταιρία System Enhancement Associates είναι υπεύθυνη για την οργάνωση και λειτουργία του TIBETNET, ενός ηλεκτρονικού δικτύου - ταχυδρομείου που θα συνδεθεί on-line με Ινδία, Ευρώπη και Αμερική. Η βάση του δικτύου και ο κεντρικός υπολογιστής θα βρίσκονται στην πόλη Dharmsala, κάπου στην οροσειρά των Ιμαλαΐων, απ' όπου ο Δαλάι Λάμα κατευθύνει το κίνημα διαμαρτυρίας του. Η πρώτη δοκιμαστική σύνδεση θα ενώσει τις πόλεις Dharmsala, Νέο Δελχί, Νέα Υόρκη και Ουάσιγκτον, ενώ σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας του θα ενώσει σχεδόν όλον τον κόσμο: Νέα Υόρκη, Ουάσιγκτον, Λος Αντζελες, Λονδίνο, Ολλανδία, Γαλλία, Ελβετία και το Νέο Δελχί. Όσοι φίλοι υποστηρίζετε τον αγώνα του θρησκευτικού ηγέτη του Θιβέτ, και έχετε μανία με τις επικοινωνίες, δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε. Η σύνδεση με το πιο "ιερό" δίκτυο του κόσμου θα έχει - αν μη τι άλλο - ενδιαφέρον.

MONITORS ΥΓΡΩΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ: ΤΟ 2000 ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ

Λίγοι τομείς της τεχνολογίας hardware προχωρούν τόσο γρήγορα, όσο των monitors υγρών κρυστάλλων. Οι δυσκολίες αντιμετωπίζονται και τα προβλήματα λύνονται με πολύ γρήγορο ρυθμό, μια και οι μεγαλύτερες εταιρίες, όπως η IBM και η Toshiba, έχουν ενωθεί με αποκλειστικό σκοπό την ανάπτυξη των νέων οθονών για φορητή και επιτραπέζια χρήση. Και φυσικά, όταν λέμε ανάπτυξη, εννοούμε πια καθαρή εικόνα, μεγάλο μέγεθος και, προπαντός, πλούσια χρώματα. Όμως μερικές εταιρίες στην Ιαπωνία το παράκαναν:

- Η Matsushita Electronics ετοίμασε την πρώτη έγχρωμη οθόνη πλάσματος, την οποία και θα θέσει δοκιμαστικά την κυκλοφορία. Η νέα αυτή οθόνη χρησιμοποιεί παρόμοια τεχνολογία με εκείνη των υγρών κρυστάλλων, αλλά έχει καλύτερα αποτελέσματα στην καθαρότητα των εικόνων και στη φωτεινότητα. Η οθόνη αυτή δεν θα περιορίζεται πια στις 6 ή στις 8 ίντσες. Θα είναι ένα κανονικό monitor 12 ιντσών υψηλής ανάλυσης (640x400 pixels) και θα έχει την δυνατότητα απεικόνισης 4.000 χρωμάτων και 16 αποχρώσεων του γκρι. Αν η τιμή του είναι καλή και αν η απόδοσή του είναι ικανοποιητική, τότε η οθόνη αυτή θα βρίσκεται στα σπίτια μας πολύ σύντομα. Είναι επίπεδη, δεν αντανακλά και δεν ακτινοβολεί.

- Όμως, για όσους θέλουν να ξερουν τα πάντα (άσχετα με το αν μπορούν να τα αγοράσουν), η Mitsubishi κατασκεύασε το μεγαλύτερο monitor - τηλεόραση του κόσμου. Είναι 120 ιντσών και καταλαμβάνει έναν ολόκληρο τοίχο στο σπίτι σας. Η οριζόντια ανάλυσή του είναι 750 γραμμές, και διαθέτει εισόδους για composite video, RGB και super VHS video. Για όσους χρειάζονται ένα κάπως μεγαλύτερο spreadsheet, τότε η οθόνη αυτή είναι μάλλον ό,τι πρέπει.

VI-SPY II: Ο ΕΞΟΛΟΘΡΕΥΤΗΣ

Η δεύτερη έκδοση του VI-Spy II είναι ήδη έτοιμη. Ανιχνεύει και εξολοθρεύει περίπου τα διπλά είδη virus από το προηγούμενο πρόγραμμα, και προσφέρει ακόμα πολλές βελτιώσεις. Για όσους δεν έχουν ενημερωθεί, το VI-Spy είναι ένα πρόγραμμα ανίχνευσης αρχείων, το οποίο αναλαμβάνει να ελέγξει κάθε executable αρχείο, και όλα τα files που τελειώνουν σε .OV*, .PGM και .BIN, σε ένα σύστημα ή και σε ολόκληρο δίκτυο, και φυσικά να "ρίξει μια ματιά" στη δισκέτα σας ή το σκληρό δίσκο. Εάν κάποιο πρόγραμμα βρεθεί μολυσμένο από ιό, ο χρήστης ενημερώνεται αμέσως, και το VI-Spy χωρίς οίκτο διαγράφει τελείως όλο το αρχείο (αντί να αλλάζει μόνο το file name, όπως συνηθίζεται). Το πρόγραμμα τρέχει σε DOS 2.0 και άνω, και στην original μορφή του κυκλοφορεί σε format 5 1/4 ή 3 1/2 ιντσών, μαζί με ένα manual ενημέρωσης πάνω στους διάφορους ιούς. Φυσικά, συνιστάται να το αποθηκεύσετε σε hard disc, για να το προφυλάξετε από το να "κολλήσει" το ίδιο, πράγμα που θα σας βάλει σε περιπέτειες. Άλλος ένας πολύτιμος σύμμαχος στον ιερό αγώνα...

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΟΠΤΙΚΟ PC

Η Headstart Technologies (θυγατρική της Philips) είναι η πρώτη εταιρία που κάνει κάτι τόσο τολμηρό: Την κυκλοφορία του πρώτου συμβατού υπολογιστή με ενσωματωμένο CD-ROM drive. Είναι το LX-CD, στηρίζεται στον 8088, κοστίζει λιγότερο από 2.000 δολάρια, και όπως ο μεγαλύτερός του αδελφός, ο III-CD, έρχεται ενσωματωμένο με ένα οπτικό drive των 680MB, το οποίο προσφέρει επιπλέον και στερεοφωνικό ήχο. Μαζί με αυτά βέβαια, υπάρχει ένα drive των 3,5 ιντσών (1,44MB) και ένας σκληρός δίσκος των 40MB. Το μηχάνημα είναι πολύ "πλούσιο" και σε γραφικές δυνατότητες, μια και συνοδεύεται με κάρτες γραφικών VGA, MCGA, EGA, CGA και Hercules. Το μεγαλύτερο όμως ατού του μηχανήματος είναι το ενσωματωμένο software. Ένα ολόκληρο MB από προγράμματα διατίθεται μαζί: Η εγκυκλοπαίδεια Grollier, το Microsoft Bookshelf (μια πραγματική βιβλιοθήκη ηλεκτρονικών βιβλίων), το γνωστό σε όλους μας PC Globe, με τους χάρτες όλου του κόσμου και πλήρη γεωγραφικά στοιχεία, το CD Guide Optical Edition (ένας οδηγός για μουσικά CD) και το Audio Musik Disk Sampler.

Επίσης, στο δίσκο βρίσκονται πολλά

προγράμματα του MS-DOS, όπως το DOS 3.3 (σε ειδική έκδοση, που επιτρέπει partitions μεγαλύτερα των 32MB), η GW-BASIC, ένα organizer utility, το Headstart Office Manager, το Publish it! για DTP, προγράμματα γραφικών και το Chessmaster 2000. Και ο κατάλογος δεν τελείωσε φυσικά. Μαζί με όλα αυτά, το μηχάνημα συνοδεύεται από μια δισκέτα με το Framework II, το Microsoft Stat Pack, Bookmark Plus και 3D graphics. Έτσι, εκτός από την Fujitsu που προσφέρει ένα μη συμβατό μηχάνημα με CD, έχουμε και άλλα μοντέλα πια, τα οποία συμπληρώνουν τη σειρά. Συμπέρασμα: Το 2000, δεν θα χρησιμοποιούμε CD μόνο για μουσική.

DS RECOVER: ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΔΗ

Πόσες φορές μείνατε με το βλέμμα απλανές; Πόσες φορές διαγράψατε κατά λάθος ένα αρχείο, ή κάνατε format σε λάθος drive; Ευτυχείτε! Για όλα υπάρχει βοήθεια. Οι Πρώτες Βοήθειες για υπολογιστές λέγονται DS Recover.

Το DS Recover είναι ένα πρόγραμμα utility, που κάνει τρεις βασικές εργασίες: Επαναφέρει ένα αρχείο που σβήσατε πρόσφατα (μην περιμένετε να το ξαναβρείτε, εάν ξαναγράψατε κάτι από πάνω), σώζει τα περιεχόμενα της μνήμης του PC σας, σε περίπτωση που συμβεί κάποια φυσική καταστροφή (π.χ. κοπεί ξαφνικά το ρεύμα), και κάτι πραγματικά μαγικό: Κάνει unformat στο σκληρό δίσκο. Η δεύτερη λειτουργία είναι κάπως ασυνήθιστη, αντίθετα με τις άλλες δύο που συναντούμε πια σε αρκετά utilities. Αν λοιπόν έχετε προγράμματα τύπου memory resident (εκείνα που μένουν αθέατα στην μνήμη, όπως για παράδειγμα το SideKick), και υπάρχει μια ξαφνική διακοπή, τότε όλα τα δεδομένα σας χάνονται. Όμως, το DS Recover προνοεί: Ανά τακτά χρονικά διαστήματα, παίρνει ένα "snapshot" των περιεχομένων της μνήμης και τα αποθηκεύει στη δισκέτα, έτσι ώστε να ξαναπάρετε τα αρχεία σας λίγο πριν την διακοπή. Με το DS Recover λοιπόν, οι αφηρημένοι users μπορούν να είναι ήρεμοι.

PROLOG ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ

Ότι η Prolog είναι η γλώσσα των "κουλτουριάρηδων" της Πληροφορικής, είναι σίγουρο. Το ότι όμως η Prolog δημιουργεί και καλλιτέχνες, αυτό ήταν κάτι που δεν το ξέραμε. Ο φίλος μας όμως και συνάδελφος συντάκτης Γιώργος Στάθης μας αποκάλυψε και άλλα κρυφά του ταλέντα. Εκτός από "θεωρητικός" της Prolog, μας προέκυψε και εξαίρετος γραφίστας.

Έτσι, αν προσέξετε καλύτερα την κεντρική μας εικόνα του εξωφύλλου του προηγούμενου PC Master, θα δείτε μια υπογραφή: G. Sta. Δεν είναι άλλο από το καλλιτεχνικό ψευδώνυμο του κυρίου Σταθη. Του ευχόμαστε καλή σταδιοδρομία στην νέα του απασχόληση. Όσοι θέλετε να δημιουργήσετε και εσείς τέτοια σχέδια, δεν έχετε παρά να ασχοληθείτε με την Τεχνητή Νοημοσύνη.

ΕΝΑΣ PC/AT ΜΟΝΟ "ΔΙΚΟΣ ΣΑΣ"

Η DATA είναι μία εταιρία προώθησης αξεσουάρ ηλεκτρονικών υπολογιστών και αναλωσίμων. Πρόσφατα άρχισε να διαθέτει στην αγορά της Βόρειας Ελλάδας motherboards για την αναβάθμιση του "αρχαίου" σας PC σε πολύ μεγαλύτερο και φυσικά ισχυρότερο μοντέλο. Τα νέα motherboard προσφέρονται σε 286/10MHz, 16 και 20MHz, καθώς και σε 386SX, ενώ σε συνδυασμό με τις διάφορες add-on cards και τα τσιπάκια μνήμης που επίσης προωθεί η DATA, μπορείτε μόνοι σας να φτιάξετε ένα πραγματικά γρήγορο και πανίσχυρο AT.

Κι αν ανησυχείτε για το ποιό πληκτρολόγιο θα χρησιμοποιήσετε στον 386 που μόλις κατασκευάσατε, μπορείτε να προμηθευτείτε ένα απο τα νέα εργονομικά πληκτρολόγια της Lane, τα οποία είναι 102 πλήκτρων, με ελληνικούς χαρακτήρες και συμβατά με όλους τους compatibles, και φυσικά μπορεί πάλι να σας τα προμηθεύσει η DATA. Τα πληκτρολόγια είναι τύπου ALPS, και παρ' όλα τα 102 πλήκτρα τους είναι μικρού μεγέθους, και όπως ισχυρίζεται η DATA, λόγω της υψηλής ποιότητας κατασκευής τους, μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε δίκτυα στα οποία μέχρι τώρα άλλα πληκτρολόγια δημιουργούσαν προβλήματα, εξαιτίας της συσώρευσης στατικού ηλεκτρισμού. 'Ολα τα είδη της DATA πωλούνται σε χονδρική και λιανική, και για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το 031/541-386, ή επισκεφθείτε την εταιρία, στην οδό Λ. Σοφού 4, στη Θεσσαλονίκη.

INDEX – 10 ΧΡΟΝΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Τα δέκα της χρόνια παρουσίας στον τομέα της Πληροφορικής κλείνει φέτος η INDEX, μία εταιρία που βρίσκεται στον χώρο από το 1980. Πρόσφατα, και με την ευκαιρία των γενεθλίων της, η εταιρία επέκτεινε τις δραστηριότητές της, ιδρύοντας ένα νέο κατάστημα στο κέντρο της Θεσσαλονίκης - κοντά στο πανεπιστήμιο. Η INDEX διαθέτει τα προϊόντα της σε λιανική πώληση, αλλά σε τιμές χονδρικής, και απευθύνεται σε μαθητές, σπουδαστές και επαγγελματίες, στους οποίους προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις, σε συνδυασμό με προγράμματα γνωστών software houses.

Στο νέο shop μπορείτε να βρείτε υπολογιστές όλων των γνωστών κατασκευαστών, καθώς επίσης και εκτυπωτές, περιφερειακά, δίκτυα και αναλώσιμα. Το νέο κατάστημα βρίσκεται στην οδό Εθνικής Αμύνης 40, και τα τηλέφωνά του είναι τα 262-608 & 262-629.

ΠΟΛΛΕΣ DATABASES ΣΕ ΜΙΑ...

'Ενα νέο προϊόν παρουσίασε και άρχισε να διαθέτει πρόσφατα στην Ελληνική αγορά το Κέντρο Υπολογιστικών Μελετών (ΚΥΜ). Πρόκειται για ένα νέο πακέτο, το οποίο λέγεται Kaware Disk Publisher, σκοπός του οποίου είναι να ενώνει μεταξύ τους αρχεία πολλών - και διαφορετικών - databases ή τραπεζών πληροφοριών, και να τις διαχειρίζεται σαν να πρόκειται για μία βάση δεδομένων. Συνιστάται κυρίως για αρχεία μεγάλου όγκου, και μπορεί να αποθηκεύσει είτε αρχεία (από τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε πεδίο σαν κλειδί) είτε εικόνες τις οποίες αποθηκεύει σε format Tiff ή Group III, και στις οποίες υπάρχει και η δυνατότητα zoom και scroll - και μάλιστα προς όλες τις κατευθύνσεις.



Το Kaware Disk Publisher συνεργάζεται με όλους τους γνωστούς τύπους Compact Disk...

'Ολο το πρόγραμμα είναι γραμμένο στα Ελληνικά, και χρησιμοποιεί τη νέα φιλοσοφία των pull down menus, γεγονός που το καθιστά πολύ φιλικό και εύχρηστο. Εργάζεται σε υπολογιστούς συμβατούς με IBM PC/XT/AT, και προσφέρει την πρόσθετη δυνατότητα σύνδεσης και αποθήκευσης των δεδομένων που διαχειρίζεται σε οποιονδήποτε οπτικό δίσκο, έτσι ώστε να μπορεί - όποτε είναι απαραίτητο - να εκδοθεί σε πολλά public domain αντίτυπα.

Το πακέτο ή τους οπτικούς δίσκους μπορείτε να βρείτε στο Κέντρο Υπολογιστικών Μελετών, στην οδό Δεσπεραί 15, ενώ πληροφορίες μπορείτε να ζητήσετε στο 031/221-248.

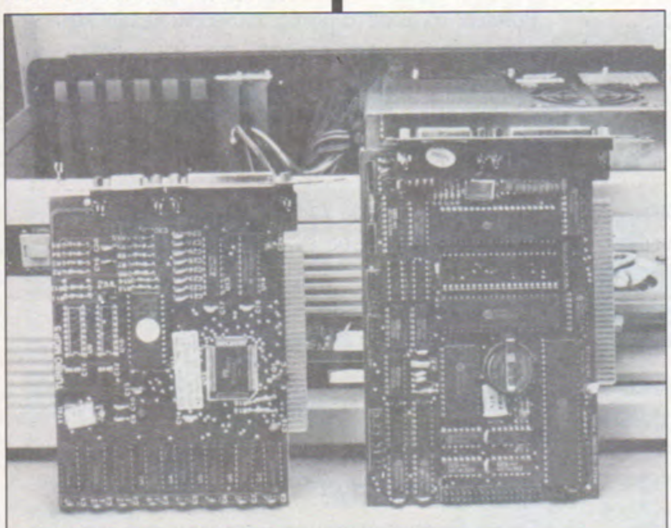
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PCs ΚΑΙ ATs

Πληθώρα add on cards αλλά και άλλων προϊόντων για υπολογιστές συμβατούς με IBM μπορείτε να βρείτε στο computer shop KISWARE. Η σειρά των νέων καρτών περιλαμβάνει διάφορα μοντέλα που είναι σε θέση να εξυπηρετήσουν οποιεσδήποτε ανάγκες, όσο "περίεργες" κι αν είναι αυτές : AD/DA card που χρησιμοποιείται για να μετατρέπει σήματα analog to digital και digital to analog, disk controller cards με μέγιστο δύο drives των



1,44Mb, eprom cards 4 θέσεων που προγραμματίζουν 2716 - 27512, multi I/O cards που περιλαμβάνουν σειριακό και παράλληλο interface - game port - real time clock - floppy disk controller.

Όμως, εκτός από τις παραπάνω κάρτες, μπορείτε να βρείτε και ταχύτατες motherboards, που αρχίζουν από απλά PCs και ολοκληρώνονται με το μεγαλύτερο 386 SX, με 0 wait state και 8Mb on board. Εντυπωσιακή μάλιστα είναι η ταχύτητα της motherboard XT JUKO, που "τρέχει" στα 12MHz, και το γνωστό πια test των Norton Utilities "SI" δίνει αποτέλεσμα 5,1, σε σύγκριση με άλλα λίγο μικρότερης ταχύτητας (10MHz), που τα test δίνουν 2,0. Το KISWARE βρίσκεται στην οδό Β. Όλγας 93, απαντά στο τηλ. 031/857-551 και διαθέτει επίσης, τόσο σε χονδρική όσο και σε λιανική πώληση, εκτός απο τα παραπάνω προϊόντα, και διάφορα άλλα τμήματα για compatibles, όπως πληκτρολόγια, ποντίκια και κουτιά που έχουν σαν σκοπό να φιλοξενήσουν τις νέες γρήγορες motherboards. ❑



PRINT, PROMPT, RECOVER, RENAME, REPLACE και RESTORE είναι οι εντολές που θα δούμε μαζί αυτόν το μήνα, αγαπητοί μας φίλοι. Δώστε αρκετή προσοχή στις RECOVER και REPLACE, γιατί μία λάθος παράμετρος μπορεί να σας "εξαφανίσει" αρκετά δεδομένα από τους δίσκους σας.

του Δ. Ασημακόπουλου

PRINT
Εκτύπωση αρχείων σαν background task

PRINT [d:][path]filename [/x] [[d:][path]filename [/x]]...
(Εξωτερική εντολή)

Η εντολή PRINT χρησιμοποιείται για την εκτύπωση ενός ή περισσοτέρων αρχείων κειμένου σε έναν εκτυπωτή συνδεδεμένο στο PC σας, ενώ εσείς ταυτόχρονα κάνετε κάποια άλλη εργασία με τον PC σας (εκτύπωση στο background). Με πρόσθετες επιλογές όπως οι /P, /C και /T, η εντολή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί:

α) για να προστεθούν αρχεία στη λίστα των προς εκτύπωση αρχείων

β) για να διαγραφούν αρχεία από αυτήν τη λίστα

γ) για να εγκαταλειφθεί η εκτύπωση των υπολοίπων αρχείων της λίστας.

Την πρώτη φορά που χρησιμοποιείτε την εντολή PRINT, μετά από το άναμμα του PC σας, υπάρχουν και μερικές άλλες παράμετροι που πρέπει να καθοριστούν, όπως:

α) το συμβολικό όνομα συσκευής που έχει ο εκτυπωτής σας

β) το μέγεθος της προσωρινής μνήμης του εκτυπωτή σας (buffer)

γ) πόσα αρχεία μπορούν να περιμένουν προς εκτύπωση

δ) πόσο χρόνο επεξεργασίας θ'αφιερώσει ο PC σας στην εκτύπωση. Ο δίσκος που περιέχει τα προς εκτύπωση αρχεία πρέπει να παραμείνει στον καθορισμένο οδηγό μέχρι να συμπληρωθεί η εκτύπωση. Αρχεία που περιμένουν να εκτυπωθούν, δεν μπορούν να τροποποιηθούν παρά αφού τελειώσει η εκτύπωση. Αν κατά την ανάγνωση ενός αρχείου από το δίσκο, η PRINT συναντήσει κάποιο σφάλμα στο δίσκο, η εκτύπωση του αρχείου εγκαταλείπεται. Η PRINT συνεχίζει με το επόμενο αρχείο.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ:

/D:συσκευή

Καθορίζει το συμβολικό όνομα που θα δοθεί στον εκτυπωτή (αρχικά αυτό είναι PRN). Η επιλογή αυτή πρέπει να είναι η πρώτη. Αν δεν λάβετε υπόψη σας την επιλογή αυτή, το MS-DOS θα ζητήσει: Name of list device PRN:(όνομα συσκευής PRN), έχοντας τη δυνατότητα να καθορίσετε άλλη συσκευή εξόδου, αν επιθυμείτε. Σε παράλληλο εκτυπωτή πατήστε ENTER, ενώ σε σειριακό δώστε AUX.

/B:μέγεθος buffer

Καθορίζει το μέγεθος της προσωρινής μνήμης του εκτυπωτή. Αρχικά είναι 512 bytes. Γενικός κανόνας είναι πως ένα μεγαλύτερο μέγεθος για την προσωρινή μνήμη βελτιώνει την απόδοση της PRINT.

/Q:μέγεθος ουράς αναμονής

Καθορίζει τον αριθμό των αρχείων που θα καταρτίσουν τη λίστα αναμονής εκτύπωσης (μεταξύ 1 και 32). Αρχική τιμή 10 αρχεία.

/S:κατανομή χρόνου

Καθορίζει πόσος χρόνος από τον επεξεργαστή θα αφιερωθεί στην εργασία που κάνετε, σε σύγκριση με το χρόνο που θα αφιερωθεί για την background εκτύπωση. Η τιμή που καθορίζετε, πρέπει να είναι μεταξύ 1 και 255. Η αρχική τιμή είναι 8, δηλ. ο PC σας αφιερώνει 8 φορές περισσότερο χρόνο στην επεξεργασία προγραμμάτων που τρέχετε, από αυτόν που αφιερώνει για την εκτύπωση, με αποτέλεσμα τα αρχεία να τυπωθούν 9 φορές πιο αργά απ' ό,τι θα τυπώνονταν αν ο PC σας είχε ασχοληθεί μόνο με τη διαδικασία εκτύπωσης.

/U:χρόνος απασχόλησης

Καθορίζει πόσο χρόνο θα περιμένει ο PC σας τον εκτυπωτή να ετοιμαστεί, για να πάρει καινούργια δεδομένα προς εκτύπωση, πριν επιστρέψει στην κυρίως εργασία σας. Αρχική τιμή, ένας κύκλος του ρολογιού του επεξεργαστή.

/M:μέγιστος χρόνος απασχόλησης

Ρυθμίζει το μέγιστο μήκος του αριθμού των κύκλων του ρολογιού του επεξεργαστή, που θα αφιερώσει ο PC σας για την αποστολή δεδομένων στον εκτυπωτή, πριν επιστρέψει στην κύρια εργασία σας. Αρχική τιμή, δύο κύκλοι του ρολογιού.

/C Αφαίρεση αυτού και των επομένων αρχείων από τη λίστα των προς εκτύπωση αρχείων.

/P Πρόσθεση αυτού και των επομένων αρχείων στη λίστα των προς εκτύπωση αρχείων.

/T Εγκατάλειψη της λίστας των προς εκτύπωση αρχείων.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

Για να δημιουργήσετε μία λίστα για εκτύπωση όλων

των αρχείων με τύπο .TXT (12 συνολικά), γράφετε:

PRINT *.TXT/Q:12

Αν έχετε δώσει την εκτύπωση των *.TXT και δεν θέλετε να εκτυπωθεί το αρχείο ADD-ON.TXT γράψτε:

PRINT ADD-ON.TXT /C

Μετά την έναρξη της εκτύπωσης, εάν θέλετε να προσθέσετε το αρχείο MYFILE.BAS στη λίστα προς εκτύπωση γράφετε:

PRINT MYFILE.BAS /P

PROMPT
Αλλαγή συμβόλου του συστήματος

PROMPT [message] [p1] [message] [p2] ... [message] ... (Εσωτερική εντολή)

Η εντολή PROMPT χρησιμοποιείται για να δημιουργηθεί νέο μήνυμα του συστήματος. Αυτό μπορεί να περιέχει απλό κείμενο καιή πληροφορίες όπως ημερομηνία, ώρα, τον αριθμό της έκδοσης του MS-DOS, το τρέχον directory κ.λπ. Η θέση οποιασδήποτε πληροφορίας που θέλετε να συμπεριλάβετε στο κείμενο του μηνύματος, σημαδεύεται από ένα $ ακολουθούμενο από έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα, εκτός κι αν πρόκειται για κάποιο απλό μήνυμα. Αν δεν δοθεί κανένα κείμενο για το μήνυμα, αυτό επιστρέφει στην αρχική του ρύθμιση - τον αρχικό, οδηγό ακολουθούμενο από το σύμβολο >.

Ο συμβολισμός $χαρακτήρας χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση κάποιου πληροφοριακού αλφαριθμητικού, ή κάποιου ειδικού χαρακτήρα, όπως δείχνει και ο παρακάτω πίνακας:

$t	Ώρα
$d	Ημερομηνία
$n	Το γράμμα-σύμβολο του αρχικού οδηγού δίσκων
$p	Το τρέχον directory στον αρχικό οδηγό
$v	Η έκδοση του MS-DOS
$$	Ένας χαρακτήρας $
$g	Ένας χαρακτήρας >
$l	Ένας χαρακτήρας <
$b	Ένας χαρακτήρας |
$q	Ένας χαρακτήρας =
$h	Backspace
$e	Ένας χαρακτήρας ESC
$_	Νέα γραμμή

οποιοιδήποτε άλλοι χαρακτήρες μετά το $ αγνοούνται

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

Αν θέλετε το μήνυμα του συστήματος να έχει την παρακάτω μορφή:

Ημερομηνία - Ώρα(ώρες - λεπτά)
Αρχικός-οδηγός, Τρέχων-κατάλογος

τότε θα πρέπει να γράψετε:

PROMPT $d thhhhhh_$n:pg

και το αποτέλεσμα μπορεί να είναι:

Wed 21/02/1990 14:55
A:A:\>

RECOVER
Μέγιστη δυνατή επανάκτηση αρχείου

RECOVER [d:][path]filename

Αν κατά τη διάρκεια διαβάσματος κάποιου αρχείου από το δίσκο σας, διαπιστώσετε ότι κάποιοι sectors είναι χαλασμένοι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή RECOVER για να επανακτήσετε το αρχείο που περιέχει το χαλασμένο sector. Η εντολή RECOVER επιβάλλει στο MS-DOS να διαβάζει το αρχείο κατά sector, και να υπερπηδά όλους όσους παρουσιάζουν πρόβλημα. Η εντολή αυτή δεν δουλεύει σε δίκτυο από απομακρισμένη θέση εργασίας (remote work station), και σε οδηγούς για τους οποίους ισχύουν οι εντολές SUBST ή JOIN.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

Για να επανακτήσετε ολόκληρο το δίσκο του οδηγού A: γράψτε την εντολή:

RECOVER A:

Για να επανακτήσετε το αρχείο MYFILE.TXT το οποίο περιέχει κάποιους χαλασμένους sectors, γράψτε:

RECOVER MYFILE.TXT

RENAME
Αλλαγή ονόματος

RENAME [d:][path]old-name new-name (Εσωτερική εντολή)

Η εντολή RENAME χρησιμοποιείται για να αλλάζουμε όνομα σε ένα αρχείο ή μία ομάδα αρχείων. Η απονομή νέου ονόματος σε αρχείο δεν αλλάζει τη

φυσική του θέση στο δίσκο. Η RENAME μπορεί να συντομευθεί σε REN.

Δεν μπορείτε να δώσετε νέο όνομα σε ένα directory. Η μόνη εναλλακτική λύση είναι να δημιουργήσετε ένα directory με το όνομα που θέλετε, να αντιγράψετε σ' αυτό τα αρχεία του παλιού, και στη συνέχεια να διαγράψετε το παλιό.

Οι χαρακτήρες * και ? μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καθορίσουν μια ομάδα αρχείων του ιδίου directory, όμως η χρήση τους για την απονομή νέου συγκεντρωτικού ονόματος σε αρχεία πρέπει να είναι ακριβώς η ίδια με αυτήν που είχαν όταν χρησιμοποιήθηκαν για την απονομή του παλιού συγκεντρωτικού ονόματος.

Αν υπάρχει ήδη κάποιο αρχείο με το νέο όνομα που προσπαθείτε να δώσετε, η διαδικασία απονομής νέου ονόματος θα εγκαταλειφθεί, ενώ στην οθόνη θα παρουσιαστεί το μήνυμα Duplicate filename or file not found.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

Για να δώσετε στο αρχείο NEWDATA.1 του αρχικού καταλόγου το νέο όνομα OLDDATA.1 χρησιμοποιήστε την εντολή:

REN NEWDATA.1 OLDDATA.1

Εάν το αρχείο βρίσκεται στον κατάλογο /DIR γράψτε:

REN C:\DIR\NEWDATA.1 OLDDATA.1

Για να δώσετε το νέο όνομα YOURFILE.* σε όλα τα αρχεία με το συγκεντρωτικό όνομα MYFILE.* του αρχικού καταλόγου, γράφετε:

REN MYFILE.* YOURFILE.*

REPLACE
Ενημέρωση αρχείων

REPLACE d1:[path]filename d2:[path] [/x]...
(Εξωτερική εντολή)

Η εντολή REPLACE χρησιμοποιείται για να τηρεί ενημερωμένα αντίγραφα ασφαλείας των αρχείων, με τους εξής τρόπους:

α) Αντικατάσταση των παλιών αρχείων στο δίσκο - αντίγραφο με τις τελευταίες παραλλαγές τους.

β) Προσθήκη στο δίσκο - αντίγραφο αρχείων που δεν υπήρχαν την τελευταία φορά που ενημερώσατε το δίσκο.

Η εντολή REPLACE ψάχνει για αρχεία εγγραφής - ανάγνωσης, στον κατάλογο αρχείων που θα ενημερώσει, που ταιριάζουν με το συγκεντρωτικό όνομα που δίνεται μαζί με την εντολή. 'Οταν βρει κάποιο τέτοιο αρχείο, αντικαθιστά το αρχείο στον κατάλογο προορισμού με αυτό που υπάρχει στον πηγαίο κατάλογο.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ:

/A : Πρόσθεση νέων αρχείων στο δίσκο προορισμού (δεν χρησιμοποιείται μαζί με τις επιλογές /D ή /S).

/D : Αντικατάσταση μόνο αν το πηγαίο αρχείο είναι πιο πρόσφατο (δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ταυτόχρονα με την επιλογή /A). /P : Μήνυμα αίτησης επιβεβαίωσης πριν την αντικατάσταση ενός αρχείου ή την πρόσθεση νέου στο δίσκο προορισμού.

/R : Αντικατάσταση αρχείων εγγραφής - ανάγνωσης και μόνο ανάγνωσης.

/S : 'Ερευνα στο δοσμένο κατάλογο προορισμού και στους υποκαταλόγους του για παλιότερες παραλλαγές των αρχείων (δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ταυτόχρονα με την επιλογή /A).

/W : Αναμονή μέχρι να πατηθεί κάποιο πλήκτρο πριν αρχίσει η αντικατάσταση και η πρόσθεση αρχείων (για αλλαγή δίσκων).

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΞΟΔΟΥ:

1 Σφάλμα στην γραμμή εντολής, π.χ. ασύμβατες επιλογές

2 Δεν βρέθηκε να ταιριάζει κανένα από τα αρχεία του πηγαίου καταλόγου με του κατάλογου προορισμού

3 Δεν βρέθηκε η πηγαία διαδρομή ή η διαδρομή προορισμού

5 Απαγορευμένη προσπέλαση, δηλ. προσπαθήσατε να ενημερώσετε αρχείο με προστασία εγγραφής (read only)

8 Η διαθέσιμη μνήμη είναι ανεπαρκής, για να μπορέσει να εργαστεί η REPLACE

15 Καθορίσατε ανύπαρκτο οδηγό.

Αν έχετε επιλέξει την επιλογή /R, οποιαδήποτε απόπειρα αντικατάστασης αρχείων μόνο-ανάγνωσης (read only) θα προκαλέσει το σταμάτημα της διαδικασίας αντικατάστασης. Η εντολή REPLACE δεν ενημερώνει τα κρυμμένα αρχεία του συστήματος, και μπορεί να επιστρέφει είτε τους βασικούς κωδικούς σφαλμάτων του MS-DOS, είτε τους ειδικούς κωδικούς που αναφέρονται πιο πάνω.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ:

Για να αντικαταστήσετε τα αντίγραφα ασφαλείας των αρχείων .TXT στον οδηγό B: με αυτά που

υπάρχουν στον αρχικό οδηγό, γράψτε:

REPLACE *.TXT B:

Έτσι, η παλιά παραλλαγή κάθε αρχείου θα αντικατασταθεί με τη νέα, με την προϋπόθεση πως η παλιά παραλλαγή επιτρέπει προσπέλαση εγγραφής και ανάγνωσης.

Για να αντικαταστήσετε και τα αρχεία μόνο ανάγνωσης, γράψτε:

REPLACE *.TXT B:/R

Αν θέλετε να έχετε νέες παραλλαγές όλων των αρχείων τύπου .TXT και μαζί και αντίγραφα των νέων αρχείων .TXT που έχετε φτιάξει, γράψτε:

REPLACE *.TXT B:/A ή
REPLACE *.TXT B:/A/R

Αν θέλετε η REPLACE να σας ζητά επιβεβαίωση, πριν την αντιγραφή κάθε αρχείου, γράψτε:

REPLACE *.TXT B:/A/P

RESTORE Επανάκτηση αρχείων από BACKUP

RESTORE d1:
[d2:][path][/S][/P][/B:date][/A:date][/E:time][/L:time][/m][/n]
(Εξωτερική εντολή)

Η εντολή RESTORE χρησιμοποιείται για την επανάκτηση αρχείων τα οποία είχαν αντιγραφεί στο παρελθόν με χρήση της εντολής BACKUP. Η ανάκτηση μπορεί να γίνει και από όμοιους ή ανόμοιους τύπους δίσκων. Στη σύνταξη της εντολής, d1 είναι το όνομα του οδηγού που περιέχει τα αντιγραμμένα αρχεία, και d2 το όνομα του οδηγού που περιέχει το δίσκο στον οποίο θα γραφούν τα αρχεία που θα ανακτηθούν. Οι διακόπτες που χρησιμοποιεί η εντολή, είναι οι ακόλουθοι:

ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΣΚΟΠΟΣ
/S Επανακτά και subdirectories.
/P Ζητά άδεια για ανάκτηση αρχείων μόνο-ανάγνωσης, ή όσων έχουν υποστεί αλλαγές μετά την τελευταία αντιγραφή.
/B:date Επανακτά τα αρχεία που έχουν μεταβληθεί κατά την ημερομηνία ή παλαιότερα.
/A:date Επανακτά τα αρχεία που έχουν μεταβληθεί κατά την ημερομηνία ή αργότερα.
/E:time Επανακτά τα αρχεία που έχουν μεταβληθεί κατά την ώρα ή παλιότερα.
/L:time Επανακτά τα αρχεία που έχουν μεταβληθεί κατά την ώρα ή αργότερα.
/M Επανακτά όσα αρχεία έχουν μεταβληθεί από την τελευταία αντιγραφή.
/N Επανακτά όσα αρχεία δεν υπάρχουν στο δίσκο του οδηγού d2.
Η εντολή RESTORE δεν αντιγράφει τα αρχεία του συστήματος.

ΚΩΔΙΚΟΙ ΕΞΟΔΟΥ (ERRORLEVEL)
0 Επιτυχής εκτέλεση.
1 Δεν βρέθηκαν αρχεία για επανάκτηση.
3 Τερματισμός εκτέλεσης από το χρήστη.
4 Τερματισμός λόγω λάθους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Για να επανακτήσετε το αρχείο MYFILE.DAT από το δίσκο του οδηγού A: στον κατάλογο MYDIR του οδηγού C: γράψτε την εντολή:

RESTORE A: C:\MYDIR\MYFILE.DAT

Σύνταξη εντολών
[d:][path]command[.EXE|.COM|.BAT] parameters <CR>

Επεξήγηση συμβόλων

- Οι αγκύλες [] δηλώνουν ότι αυτό που βρίσκεται ανάμεσά τους είναι προαιρετικό στην πληκτρολόγηση (δηλαδή μπορεί να παραλειφθεί).
- Το σύμβολο d: δηλώνει το χαρακτηριστικό του drive που περιέχει την εντολή που θα εκτελεστεί. Χρειάζεται οπωσδήποτε η άνω και κάτω τελεία.
- Το σύμβολο path δηλώνει τη διαδρομή στην οποία βρίσκεται η εντολή του DOS.
- Το σύμβολο command είναι το όνομα της εντολής.
- Το σύμβολο <CR> δηλώνει το πάτημα του πλήκτρου RETURN ή ENTER.
- Σύμβολα ή εντολές που χωρίζονται από μια κάθετη μπάρα (|) δηλώνουν ότι μπορούμε να πληκτρολογήσουμε ΜΟΝΟ ένα από αυτά, και όχι δύο ή και παραπάνω. Π.χ. ON|OFF σημαίνει ότι πρέπει να πληκτρολογήσετε ή ON ή OFF. Όχι και τα δύο μαζί.
- Οι 3 τελείες (...) δηλώνουν ότι μπορείτε να επαναλάβετε κάποιο σύμβολο (κάποια παράμετρο για παράδειγμα).

HOW TO

Αγαπητό PC Master,

είμαι ένας από τους πιο φανατικούς αναγνώστες σου. Σου δίνω μάλιστα συγχαρητήρια για την ύλη σου.

Είμαι κάτοχος ενός PC Hyundai συμβατού, 10MHz, 640K. Δουλεύω την Turbo Pascal V 3.30 και V 5.0. Θα ήθελα, αν μπορούσες, να με βοηθήσεις να ξεπεράσω κάποια μικρά προβλήματα.

α) Προσπαθώ να γράψω ένα πρόγραμμα που έχει σχέση με απολογισμό καταστήματος, δηλαδή διευθύνσεις, τηλέφωνα κ.λπ. Πώς θα μπορούσα την ώρα που τρέχει το πρόγραμμα να του δίνω δεδομένα, κι εκείνο να τα σώνει σ' ένα file; Ποιές εντολές ή procedures θα πρέπει να χρησιμοποιήσω;

β) Πώς θα μπορούσα (αν γίνεται) να καλέσω μέσα σε ένα πρόγραμμά μου ένα πρόγραμμα με extension .PAS, .COM, .EXE, και να το χρησιμοποιήσω;

γ) Υπάρχει procedure που να με βοηθήσει να στείλω εντολές στη θύρα RS 232, και ποιά είναι αυτή η procedure;

Αν είναι εύκολο, θα ήθελα να δω τις σχετικές procedures. Ευχαριστώ πολύ,

Φιλικά

Δημήτρης Σάντερς

Για να αποθηκεύσεις ή να διαβάσεις δεδομένα από κάποιο file, θα πρέπει κατ' αρχάς να ορίσεις τον τύπο δεδομένων που θα έχει το file. Για παράδειγμα, αν θέλεις να έχεις records που περιέχουν όνομα και διεύθυνση, θα πρέπει να ορίσεις για παράδειγμα:

```
Type
DataRec = Record
  name: String [20];
  address: String [30];
  End;
  Var
  DataFile: File of
Datarec;
```

Κατόπιν, θα πρέπει να αντιστοιχίσεις το file που όρισες σε κάποιο file του δίσκου, χρησιμοποιώντας την εντολή assign, η σύνταξη της οποία είναι: "assign (file, string);", όπου file είναι μια μεταβλητή που δηλώθηκε όπως η datafile πιο πάνω, και string είναι το όνομα του αρχείου. Το τρίτο βήμα είναι να χρησιμοποιήσεις μια από τις reset και rewrite, για να καθορίσεις αν πρόκειται να γράψεις ή να διαβάσεις από το file. Η rewrite καθορίζει ότι το αρχείο χάνει ό,τι δεδομένα έχει ως τώρα, και ότι θα χρησιμοποιηθεί μόνο για γράψιμο. Με τη reset καθορίζεται ό,τι είναι read/write file.

Τώρα, για να γράψεις ή να διαβάσεις δεδομένα από ένα τέτοιο file, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις read και write, με σύνταξη: read (file, record) και write (file, record). Ο τύπος των "records" θα πρέπει να είναι ο ίδιος με τον τύπο των δεδομένων που δηλώθηκε το file.

Υπάρχουν ακόμη βοηθητικές συναρτήσεις, όπως η seek και η eof, που σε βοηθάνε να "κινηθείς" μέσα στο αρχείο και να διαπιστώσεις αν βρίσκεσαι στο τέλος του αρχείου.

β) Για να καλέσεις ένα εκτελέσιμο πρόγραμμα (.COM ή .EXE) μέσα από κάποιο άλλο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το spawn interrupt service του DOS, με τον DS:DX να δείχνει στο όνομα του αρχείου που θέλεις να εκτελεστεί. Τα .PAS προγράμματα δεν μπορούν να κληθούν μέσα από ένα πρόγραμμα που τρέχει.

γ) Για να χρησιμοποιήσεις τη σειριακή θύρα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις δεσμευμένες λέξεις COM1, COM2 και AUX (η AUX είναι ισοδύναμη με την COM1) που διαθέτει η Turbo Pascal, σε συνδυασμό με τις εντολές assign, rewrite, read και write.

Αγαπητό PC Master,

είμαι ένα παιδί 13 χρονών, και ένας από τους νεότερους αναγνώστες του περιοδικού. Κατέχω ένα portable PC 512 με δύο οδηγούς δισκέτας 3,5" της Amstrad. Θέλω να ρωτήσω μερικά πράγματα που έχουν σχέση με τα παρακάτω:

α) Δουλεύω προγράμματα σε GW Basic, ώσπου έφτασα στο σημείο να παίξω κομμάτια με τον PC μου, αλλά δεν ξέρω τους κωδικούς από τις νότες ντο, ρε... σι που ακολουθούν μετά την εντολή PLAY, και θα παρακαλούσα, αν γίνεται, να τα δω.

β) Στην GW Basic συναντώ και ένα ακόμη πρόβλημα: Δεν μπορώ να βρω τη σωστή σύνταξη των εντολών OPEN, CLOSE, WHILE, WEND, ELSE, PUT και GET, καθώς και τη σημασία τους. Μήπως μπορείς να μου εξηγήσεις;

γ) Όπως όλοι καταλαβαίνουμε, οι ελληνικοί χαρακτήρες σε ένα PC είναι ένα από τα βασικότερα πράγματα που αντιμετωπίζει ένας προγραμματιστής. Εγώ όμως δεν είμαι προγραμματιστής, αλλά έχω αρκετά προγράμματα που έχουν ελληνικούς χαρακτήρες. Για κακή μου τύχη όμως, δεν μπορώ να βρω ένα πρόγραμμα που φορτώνει ελληνικούς χαρακτήρες στη μνήμη για το MS-DOS 3.3, με αποτέλεσμα να μη μπορώ να διαβάσω τα προγράμματα αυτά. Μήπως μπορείτε να μου συστήσετε ένα πρόγραμμα που φορτώνει ελληνικούς χαρακτήρες;

Φιλικά

Βαγγέλης Ρόκας

Οι κωδικοί που θα χρησιμοποιήσεις για τις νότες είναι: D για την ντο, E, F, G, A, G και C, για τις ρε, μι, φα, σολ, λα, και σι αντίστοιχα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις και τα σύμβολα "#" και "+" μετά από μια νότα, για να δηλώσεις δίεση, και το "-" για να δηλώσεις ύφεση.

Η "Open" χρησιμοποιείται για να καθορισθούν οι

παράμετροι για τα files και τις ασύγχρονες θύρες. Η σύνταξη για τα αρχεία είναι OPEN mode, [#] filenumber, filename [,reclen]

όπου mode είναι ένα από τα "O" (output), "I" (input), "R" (random input/output) και "A" (append). Το filenumber είναι από 1 έως το μέγιστο αριθμό επιτρεπόμενων files, και χρησιμοποιείται στις εντολές CLOSE, GET, PUT. Το filename είναι το όνομα του αρχείου, και reclen το μήκος του record. Η CLOSE συντάσσεται "CLOSE # fileno", ενώ η σύνταξη των WHILE/WEND είναι "WHILE expression statements WEND"

(π.χ. WHILE a>100
x=x+1
WEND).

Η ELSE μπορεί να ακολουθεί την IF, με σύνταξη "IF expression THEN statement ELSE statement".

Η PUT συντάσσεται "PUT [#] filenumber [,recordnumber]", και η GET ως "GET [#] filenumber [,recordnumber]". Επίσης, υπάρχει και σύνταξη για να χρησιμοποιήσεις τις εντολές αυτές για γραφικά. γ) Το πρόβλημα βρίσκεται στην κάρτα γραφικών που έχει η οθόνη σου, και όχι στη version του DOS, αφού ό,τι τρέχει στα DOS 2.0 και πάνω, τρέχει εξίσου επιτυχώς στο DOS 3.3.

Αγαπητό PC Master,

είμαι κάτοχος ενός IBM συμβατού, και εδώ και καιρό με βασανίζει ένα πρόβλημα: Αντιγράφω (Diskcopy) μια δισκέτα ενός φίλου μου, και μετά συγκρίνω (Diskcomp). Οι δύο δισκέτες δείχνουν όμοιες. Ίδιο directory, ίδια bytes free. Όταν τρέχω όμως το πρόγραμμα, π.χ. στο drive a:, ανάβει το λαμπάκι του b: (και αντίστροφα). Δηλαδή, σε όποιο drive βάλω τη δισκέτα διαβάζει λίγο, και στη μέση του προγράμματος αλλάζει drive και παγώνει. Φυσικά δεν συμβαίνει το ίδιο και με τη δισκέτα του φίλου μου. Έχω προσπαθήσει: 1. Format 8 τομείς/τροχιά

2. assign a=b

αλλά το πρόβλημα δεν λύνεται. Μήπως έχεις υπόψη σου πού οφείλεται το πρόβλημα;

Ακόμη θέλω να ρωτήσω:

1. Μπορεί μια έγχρωμη VGA (640x480, 16 χρώματα) να συνδεθεί με μια Amiga 500;

2. Υπάρχει τρόπος να μεταφερθούν στοιχεία από 5 1/4" δισκέτα σε 3 1/2" (Σκέφτομαι να αγοράσω ένα 3 1/2 drive).

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Παπαδόπουλος Γρηγόρης

Το λάθος που προφανώς κάνεις, και δεν σου τρέχει το πρόγραμμα, είναι ότι δεν βάζεις τη δισκέτα σου στο default drive του DOS, δηλ. επιχειρείς να τρέξεις, π.χ. το πρόγραμμα με a: program, ενώ default drive είναι το B. Έτσι, το πρόγραμμα κατόπιν ψάχνει για δεδομένα στο default drive, αλλά δεν τα βρίσκει. Η λύση είναι απλή: Βάζεις τη δισκέτα στο drive A, δίνεις a:, και τρέχεις το πρόγραμμα.

VGA σε Amiga 500 είναι μάλλον απίθανο να συνδεθεί. Για να περάσεις, τέλος, δεδομένα από drive 5 1/4" σε drive των 3 1/2", αρκεί να βρεις υπολογιστή που να διαθέτει ένα drive των 5 1/4" και ένα 3 1/2" (PC, φυσικά).

Αγαπητό PC Master,

έχω έναν Hyundai με 640 Kbytes μνήμη, 2 FDD, και δουλεύω με την Turbo C 1.0. Έχω όμως μερικές απορίες, τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις:

1. Τα εκτελέσιμα αρχεία που παράγει η Turbo C είναι .EXE, ακόμη και αν το μέγεθός τους δεν ξεπερνά τα 64K. Παρ' όλα αυτά, το EXE2BIN πρόγραμμα δεν τα μετατρέπει σε .COM, και δίνει το μήνυμα "program cannot be converted". Πού οφείλεται αυτό;

2. Τι χρησιμεύουν τα models που διαθέτει ο compiler (tiny, small, medium, compact, large, huge);

Ευχαριστώ

Μανώλης Χάντζος



Για να μπορέσει ένα πρόγραμμα να μετατραπεί σε .COM από το EXE2BIN, θα πρέπει να έχει ειδικό format. Η Turbo C δίνει το format αυτό στα .EXE αρχεία που παράγει, μόνο αν το πρόγραμμα γίνει compile με το tiny model option.

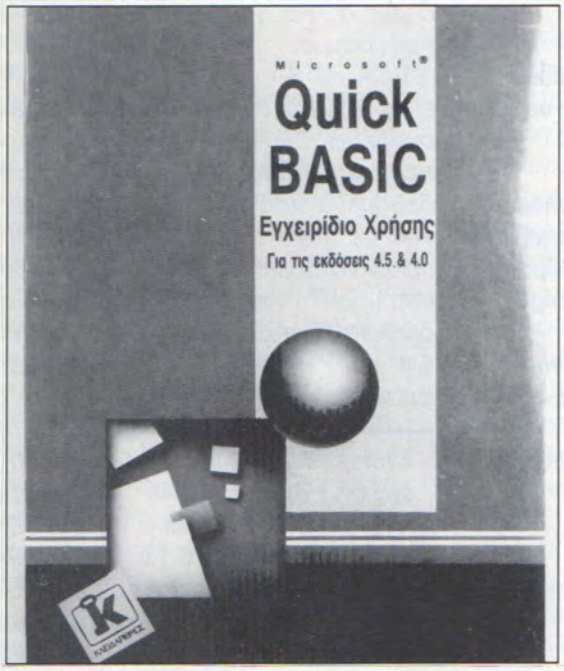
Τα models έχουν σχέση με το αν θα χρησιμοποιηθούν 2-byte pointers ή 4-byte pointers για τη διευθυνσιοδότηση των δεδομένων και των functions. Έτσι, στο tiny model, χρησιμοποιούνται 2-byte pointers τόσο για τα δεδομένα, όσο και τον κώδικα, στο huge model χρησιμοποιούνται 4-byte pointers για κώδικα και δεδομένα, στο compact model 2-byte pointers για τον κώδικα και 4-byte pointers για τα δεδομένα, κ.ο.κ. Επίσης, επηρεάζουν το μέγιστο μέγεθος κώδικα και δεδομένων που μπορείς να έχεις στο πρόγραμμά σου. ❑

Αγαπητοί φίλοι των βιβλίων, γειά σας. Η στήλη είναι και αυτό το μήνα κοντά σας με άλλα δύο σημαντικά βιβλία. Το πρώτο ασχολείται με την τόσο δουλεμένη - αλλά και παρεξηγημένη - Basic και το δεύτερο με ένα θέμα που θα ενδιαφέρει ιδιαίτερα τους μαθητές του Λυκείου.

του Αντώνη Λεκόπουλου

MICROSOFT QUICKBASIC: Εγχειρίδιο χρήσης

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	Κώστας Καρανικολός, Διπλ. Πολ. Μηχ. Ε.Μ.Π.
ΕΚΔΟΤΗΣ:	ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:	456 σελίδες



Η γλώσσα Basic είναι εκείνη στην οποία κάνουν τα πρώτα τους βήματα όλοι οι προγραμματιστές. Τα μειονεκτήματά της είναι, ίσως, περισσότερα απο τα πλεονεκτήματα: Είναι αρκετά αργή, δεν είναι δομημένη, δεν έχει μια μέθοδο ανίχνευσης λαθών της προκοπής, και άλλα πολλά. Απ' την άλλη, είναι αρκετά εύκολη στην εκμάθηση και στη χρήση της, αλλά και φιλική προς το χρήστη. 'Ετσι, παρ' όλα τα μείον που αναφέραμε, η Basic παραμένει η αγαπημένη γλώσσα πολλών επίδοξων προγραμματιστών. Η Microsoft, κάνοντας μια πολύ επιτυχημένη κίνηση, αναίρεσε όλα τα μειονεκτήματα της Basic και πρόσθεσε μερικά χαρακτηριστικά, φτιάχνοντας την Quickbasic. Το αποτέλεσμα είναι να υπάρχει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον εισαγωγής, διόρθωσης και μεταγλώττισης προγραμμάτων, με ενσωματωμένο ανιχνευτή λαθών και πολλές δυνατότητες δόμησης. Η Quickbasic έχει φτάσει στις μέρες μας μέχρι την έκδοση 4.5, και μοιάζει αρκετά με της Pascal.

Σ' αυτήν ακριβώς την έκδοση αναφέρεται το βιβλίο που παρουσιάζουμε. Είναι γραμμένο κατευθείαν σε ελληνικά (άρα όχι μεταφρασμένο), το Σεπτέμβριο του 1989. Ο συγγραφέας ξεκαθαρίζει από την αρχή ότι αναφέρεται στην έκδοση 4.5 της γλώσσας. Πλην όμως, η 4.0 είναι σε μεγάλο βαθμό συμβατή με την 4.5, και το βιβλίο αναφέρει τις διαφορές (όπου υπάρχουν). Ουσιαστικά λοιπόν, καλύπτονται και οι δύο εκδόσεις της Quickbasic. Το βιβλίο είναι γραμμένο σε αρκετά ελαφρύ ύφος, προορισμένο να διαβαστεί και από εκείνους που δεν είναι φοβερά μυημένοι στο computing. Είναι χωρισμένο σε 4 κεφάλαια (χωρισμένα και αυτά με τη σειρά τους σε "υποκεφαλαιάκια"), και αρχίζει από τα εύκολα: Τι περιέχουν οι δισκέτες, πώς θα κάνετε την εγκατάσταση στο σύστημά σας και, τέλος, ποιές είναι οι διαφορές ανάμεσα στην Quickbasic 4.0 και 4.5. Αυτά είναι και τα περιεχόμενα του πρώτου κεφαλαίου. Το δεύτερο κεφάλαιο μιλάει, στο πρώτο μισό του, για το πώς χειρίζεται η γλώσσα τους αριθμούς και τις μεταβλητές: Ακέραιοι αριθμοί κινητής υποδιστολής, συμβολικές / κυριολεκτικές σταθερές, πίνακες και τελεστές. Το δεύτερο μισό του κεφαλαίου μιλάει για υποπρογράμματα, συναρτήσεις, διαδικασίες, καθώς και για τις διαφορές ή τις ομοιότητες της GW-Basic με την Quickbasic. Το τρίτο κεφάλαιο περνάει τον αναγνώστη από τη θεωρία στην πράξη. Για να καταλάβετε καλύτερα τα γραφόμενα, θα πρέπει να έχετε τη γλώσσα φορτωμένη. Εδώ αναλύεται το περιβάλλον εργασίας: Τα menus και οι εντολές τους μία προς μία. Επίσης μαθαίνετε με ποιό τρόπο θα ζητήσετε βοήθεια από τη γλώσσα, πώς θα προσαρμόσετε το περιβάλλον εργασίας στα μέτρα σας, τι βιβλιοθήκες χρησιμοποιεί η γλώσσα και, βέβαια, πώς θα τις αξιοποιήσετε. Το τρίτο κεφάλαιο κλείνει με μερικές πολύ χρήσιμες πληροφορίες: Πώς θα κάνετε το προγράμματά σας .EXE και πώς θα τα ενώσετε (linking). Στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο του βιβλίου, υπάρχουν όλα τα παραρτήματα, που είναι 5 στον αριθμό:

1)Εντολές, συναρτήσεις και μεταεντολές (με αλφαβητική σειρά).

2)Μεταβλητές περιβάλλοντος.

3)Μηνύματα λαθών της Quickbasic.

4)Πίνακας ASCII.

5)Πίνακας κωδικών πληκτρολογίου.

Το κυριότερο, ίσως,χαρακτηριστικό του βιβλίου είναι το ότι είναι γραμμένο σε πολύ φιλικό ύφος. Θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ (Τόμος Ι: Υπολογιστές / Δομημένος προγραμματισμός)

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ: Κ. Γιαλούρης - Κ. Σταθόπουλος
ΕΚΔΟΤΗΣ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ: 169 σελίδες



Δεν είναι λίγοι εκείνοι οι χρήστες υπολογιστών που αγνοούν βασικά στοιχεία της ιστορίας των υπολογιστών παγκοσμίως. Οι computers, όπως και κάθε άλλος τομέας της ανθρώπινης διανόησης, ακολούθησαν μια εξελικτική πορεία, η οποία - κυρίως τις τελευταίες δύο δεκαετίες - είναι αρκετά γοργή. Ωστόσο, το βιβλίο που παρουσιάζουμε, δεν έχει ιστορικούς - μόνο - σκοπούς. Προορίζεται και να καλύψει την ύλη του μαθήματος της Πληροφορικής που διδάσκεται στην Γ' τάξη του Γυμνασίου. Προορίζεται για μαθητές, και για το λόγο αυτό έχει γραφτεί από δύο εκπαιδευτικούς: Ένα μαθηματικό και έναν αναλυτή συστημάτων. Για την ακρίβεια, πρόκειται για μια τριάδα βιβλίων, κάτω από το συνοπτικό τίτλο "Πληροφορική και Παιδεία". Ο πρώτος τόμος ασχολείται με τον τομέα του software, και είναι αυτός που παρουσιάζουμε, ο δεύτερος με γλώσσες προγραμματισμού (Basic, Pascal, Logo) και ο τρίτος με πακέτα προγραμμάτων (επεξεργασία κειμένου, πινάκων και αρχείων). Ας έρθουμε όμως στο συγκεκριμένο βιβλίο. Χωρίζεται σε 8 κεφάλαια, και μπορούμε να πούμε ότι η ύλη του χωρίζεται σε 3 κομμάτια: Το ιστορικό, το διδακτικό και το κοινωνιολογικό.

Το πρώτο κεφάλαιο ανήκει στο ιστορικό κομμάτι, και περιέχει πληροφορίες για την εξέλιξη των υπολογιστών και τις μεθόδους μέτρησης. Εδώ θα βρείτε πληροφορίες για τον άβακα, τους τρόπους επεξεργασίας δεδομένων, τις πρώτες αριθμομηχανές, και διάφορα άλλα ενδιαφέροντα πράγματα για το παρελθόν των υπολογιστών. Περνάμε στο διδακτικό μέρος, που είναι και το μεγαλύτερο και αποτελείται από έξι κεφάλαια (2, 3, 4, 5, 6 και 7). Το δεύτερο κεφάλαιο περιέχει τους ορισμούς των βασικών εννοιών της Πληροφορικής Επιστήμης: Επεξεργασία δεδομένων, πληροφορίες και αποφάσεις, λογισμικό, αλγόριθμοι κ.λπ. Στο τέλος του κεφαλαίου, όπως συνηθίζεται σε όλα τα σχολικά βιβλία, υπάρχουν ερωτήσεις επί των περιεχομένων.

Τρίτο κεφάλαιο: Εδώ περιγράφεται η δομή του υπολογιστή και οι βασικές λειτουργίες του. Ο αναγνώστης μυείται σιγά σιγά στις έννοιες της δομής του υπολογιστή, και μαθαίνει τι είναι η κεντρική μονάδα, η μνήμη, οι περιφερειακές μονάδες κ.λπ. Το κεφάλειο κλείνει με τις απαραίτητες ερωτήσεις.

Τέταρτο κεφάλαιο, και μπαίνουμε στον κόσμο του λογισμικού (software). Εδώ γίνεται αναφορά στα λειτουργικά συστήματα και στις γλώσσες προγραμματισμού (γλώσσα μηχανής, γλώσσες χαμηλού και υψηλού επιπέδου, γλώσσες τέταρτης γενιάς κ.λπ.)

Από το πέμπτο κεφάλαιο και μετά, μπαίνουμε στον τομέα του προγραμματισμού. Τα περιεχόμενα εδώ μιλάνε για αλγόριθμους, για Pascal, Logo και MS-DOS. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο πιο αναλυτικά, αφού υπάρχουν παραδείγματα, λογικά διαγράμματα και διάφορα άλλα ενδιαφέροντα. Ο αναγνώστης μπορεί να πάρει ακόμα και τις βάσεις για να μάθει προγραμματισμό.

Το τελευταίο κεφάλαιο ανήκει στο κοινωνιολογικό μέρος του βιβλίου, αφού μιλάει για τις εφαρμογές της Πληροφορικής στη ζωή του ανθρώπου. Θα βρείτε πληροφορίες για τις εφαρμογές των υπολογιστών στους διάφορους τομείς της ζωής του σύγχρονου ανθρώπου: Τράπεζες, βιομηχανία, ταχυδρομείο, επικοινωνίες, ιατρική και άλλα. Το βιβλίο κλείνει με τα κάπως βαρύτερα κομμάτια: "Υπολογιστές στην κοινωνία", "Επιδράσεις της Πληροφορικής στην κοινωνία" και "Μικροηλεκτρονική".

Αν και το ύφος του βιβλίου δεν ξεφεύγει από τα καθιερωμένα σχολικά έντυπα, ωστόσο είναι αρκετά ενδιαφέρον. Απευθύνεται - κυρίως - στους μαθητές, αλλά και σε όλους εκείνους που πρέπει (ή θέλουν) να αποκτήσουν κάποιες "άγνωστες" πληροφορίες για την ιστορία των υπολογιστών. ❑

...Το πρόβλημα που έχω, αφορά την κάρτα οθόνης του υπολογιστή μου. Έχω μια Hercules, και συναντώ προβλήματα στη χρησιμοποίηση προγραμμάτων που απαιτούν έγχρωμη κάρτα, π.χ. προγράμματα γραφικών. Θα ήθελα να ρωτήσω αν θα είχα ικανοποιητικά αποτελέσματα τοποθετώντας και μια κάρτα CGA, καθώς και ποιά προβλήματα θα αντιμετώπιζα.

Πρέπει να σας πω ότι αυτό που με προβλημάτισε ιδιαίτερα είναι η άποψη του περιοδικού σας στο τεύχος 2, στο άρθρο "φτιάξτε το δικό σας PC". Συγκεκριμένα, στη σελίδα 23, αναφέρεται ότι η CGA αντενδείκνυται για σοβαρή χρήση. Έτσι, θα ήθελα να μάθω αν θα μου λύσει η CGA το πρόβλημά μου ή όχι.

Χ. Κυριάκου

Πολύ φυσιολογικό το ότι έχεις προβλήματα με την CGA και τα προγράμματα Hercules, μια και οι δύο κάρτες είναι σε γενικές γραμμές ασύμβατες μεταξύ τους. Η αγορά μιας κάρτας CGA θα σου λύσει όλα τα προβλήματα, μια και θα μπορείς να τρέχεις έναν μεγάλο αριθμό προγραμμάτων και games. Όμως, οι εφαρμογές που ζητούν χρώματα και ικανοποιητική ανάλυση (και οι οποίες πληθαίνουν συνεχώς, από προγράμματα σχεδίου μέχρι παιχνίδια) ζητούν κάρτα EGA. Το όλο πρόβλημα πάντως λύνεται ανάλογα με τα οικονομικά σου, αν και προσωπική μου άποψη είναι ότι η CGA είναι αρκετή για να σε καλύψει.

Κατ'αρχήν, οφείλω να σας δώσω συγχαρητήρια για την προσπάθεια που κάνετε στο χώρο της ενημέρωσης. Έχω έναν Atari PC2 με τον 8086. Αλλά επειδή θέλω μεγαλύτερο υπολογιστή (σε ισχύ), σκέφτομαι να αλλάξω την κύρια πλακέτα με μιαν άλλη που περιέχει τον 80286 ή 80386, και σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ρωτήσω τα εξής: Είναι εφικτή η αλλαγή της τωρινής motherboard (8086) με άλλη (80286/80386); Η αλλαγή μπορεί να γίνει από τεχνικούς, ή μπορώ και μόνος μου; Πόσο στοιχίζει μια motherboard με 80286, και πόσο μια με τον 80386; Τέλος, εσύ ποιό από τα δύο μου προτείνεις;

Γ. Κουμαράς

Τα συγχαρητήρια δεκτά, και σου επιστρέφουμε ευχαριστίες. Για την περίπτωσή σου τώρα, θα πρέπει να ξέρεις ότι η πλακέτα του Atari δεν είναι όμοια με τις "κοινές" πλακέτες που διαθέτουν - κατά μέσο όρο - τα κλασικά PCs. Εάν αλλάξεις βέβαια ολόκληρη την πλακέτα, τότε δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα, μια και η πλακέτα είναι στην πραγματικότητα ολόκληρος ο υπολογιστής. Όμως, θα πρέπει να δεις εάν η πλακέτα θα ταιριάζει στο εσωτερικό του PC, κάτι που μπορείς να επιτύχεις μάλλον με πλακέτες των μοντέλων της Atari.

...Θα ήθελα να σας αναφέρω ένα πρόβλημά μου: Έχω τον Hyundai PC με MVA κάρτα και ασπρόμαυρη οθόνη. Όταν όμως το τρέχω για πολύ ώρα σε color text, αρχίζει και μου κάνει κάτι "κύματα" στην οθόνη, χωρίς όμως να μου δημιουργεί κανένα πρόβλημα στη ροή του προγράμματος. Πού πιστεύετε ότι οφείλεται αυτό; Στην οθόνη ή στην κάρτα; Και τι μπορώ να κάνω για να το αποφύγω;

Α. Παπαευθυμίου

Σε πρώτη φάση, θα έλεγα ότι είναι πρόβλημα οθόνης, μια και έχει παρουσιαστεί και σε δικά μας monitors, σε άλλους υπολογιστές. Έτσι, θα πρέπει να υπολογίζεις σε κάποιο service της οθόνης σου. Όμως, αν το πρόβλημα εμφανίζεται μόνο στο color text mode (δοκίμασε να δουλέψεις για αρκετή ώρα σε monochrome mode), τότε δεν αποκλείεται να έχει πρόβλημα και η κάρτα γραφικών. Και στη μια και στην άλλη περίπτωση πάντως, θα χρειαστείς οπωσδήποτε ειδικευμένο τεχνικό για βοήθεια.

...Από τη στήλη της επικαιρότητας κυρίως, έχεις αναφερθεί αρκετές φορές στα νέα CD και CD-ROM drives. Θα ήθελα να σε ρωτήσω αν πιστεύεις ότι αξίζει η αγορά ενός CD-ROM drive και, επίσης, τι διαφορά έχει ένα CD-ROM από ένα κανονικό CD; Δεν είναι δυνατόν να συνδέσω ένα audio CD στο συμβατό μου;

Χ. Ανδρέου

Οι διαφορές του CD-ROM και του κανονικού audio CD δεν είναι μεγάλες, αλλά παρ' όλα αυτά υπάρχουν. Το audio CD έχει σαν "κέντρο βάρους" του την "αντιμετώπιση" των ψηφιακών δεδομένων. Τα audio drives συμπυκνώνουν τα δεδομένα μέσω μιας διαδικασίας sampling, για να μετατρέψει τα δεδομένα σε αναλογικό ήχο. Τα CD-ROMs χρησιμοποιούν ήδη ψηφιακά δεδομένα, έτσι ώστε δεν χρειάζεται να μετατραπούν τα ψηφιακά δεδομένα σε αναλογικά (εκτός κι αν έχουν κανάλια ήχου). Παρ' όλα αυτά όμως, οι τιμές των CD-ROMs κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, και εκτός κι αν έχεις κάποια συγκεκριμένη εφαρμογή που απαιτεί την ύπαρξή του, δεν νομίζω ότι θα χρειαστεί να στερηθείς ένα σεβαστό ποσό για την απόκτησή του. Όσο για τη σύνδεση ενός απλού audio CD, θα χρειαστείς φυσικά το κατάλληλο interface, το οποίο, μέχρι αυτήν τη στιγμή τουλάχιστον, δεν κυκλοφορεί για συμβατούς. ❑

PC MASTER

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

*Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No...................... με το ποσό των **3450** δρχ. αντί των **3850** της τιμής περιττέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.*

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ______

____

PC MASTER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 1.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers ☐ Software

☐ Περιφερειακά ☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

PC MASTER

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PC MASTER, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΟΝΟΜΑ ____________________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141

1.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

PC MASTER

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

PC MASTER

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

PC MASTER

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

Αγαπητοί φίλοι - αναγνώστες, είμαστε για μια ακόμη φορά κοντά σας, μ' ένα "καυτό" PC-MASTER DISK. Μέχρι σήμερα, το ενδιαφέρον σας έδειξε την επιτυχία του περιοδικού, η οποία συνεχίζεται και θα συνεχίζεται. Το PC-MASTER, στο διάστημα από την πρώτη κυκλοφορία του έως και το τεύχος που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας, καθιερώθηκε ως περιοδικό - πρότυπο στο χώρο των IBM PCs και συμβατών. Με τη δημιουργία του CLUB για τα δικά σας προγράμματα, ανοίγεται ένας ακόμη δρόμος για την παρουσίαση των ελληνικών public domain προγραμμάτων. Τα προγράμματά σας θα μπαίνουν στη δισκέτα που συνοδεύει το περιοδικό, και θα τα βρίσκετε σ' ένα ξεχωριστό subdirectory με το όνομα CLUB. Περιμένουμε λοιπόν τις δημιουργίες σας, και ποιός ξέρει, ίσως να είσαστε από εκείνους που θα δουν το όνομά τους να "ποζάρει" μαζί με τα ονόματα αμερικανών προγραμματιστών, στη δισκέτα μας!

Ας δούμε τώρα, εν συντομία, τι σας "κρύβει" η δισκέτα γι' αυτό το μήνα. Θα βρείτε, λοιπόν, δύο πολύ χρήσιμα utilities, εκ των οποίων το ένα προορίζεται για να μετακινείτε τ' αρχεία σας μέσα στο δίσκο γρήγορα και εύκολα, ενώ το δεύτερο σας δίνει τη δυνατότητα να εκτυπώσετε τέσσερις σελίδες κειμένου σε μία μόνο σελίδα! Από παιχνίδια, βέβαια, έχουμε ορισμένες πολύ καινούργιες public domain δημιουργίες που θα σας ενθουσιάσουν, καθώς και ένα πρόγραμμα τεχνητής ευφυΐας, για να μάθετε την Ευρώπη! Πληκτρολογήστε λοιπόν "START" στη δισκέτα, και ξεκινάμε...

Utilities

QUICK MOVE: Μετακινήστε εύκολα τα αρχεία σας, από και προς το σκληρό δίσκο ή τις δισκέτες σας, σε ελάχιστο χρόνο.

DOCSMASH Εξοικονομήστε χώρο στις εκτυπώσεις σας. 'Ενα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να τυπώσετε τέσσερις σελίδες κειμένου σε μία.

Games

ARCADE VOLLEYBALL: 'Ενα διασκεδαστικό και ασυνήθιστο παιχνίδι βόλεϋ.

LINK FOUR: Μια μεταφορά του επιτραπέζιου παιχνιδιού SCORE 4.

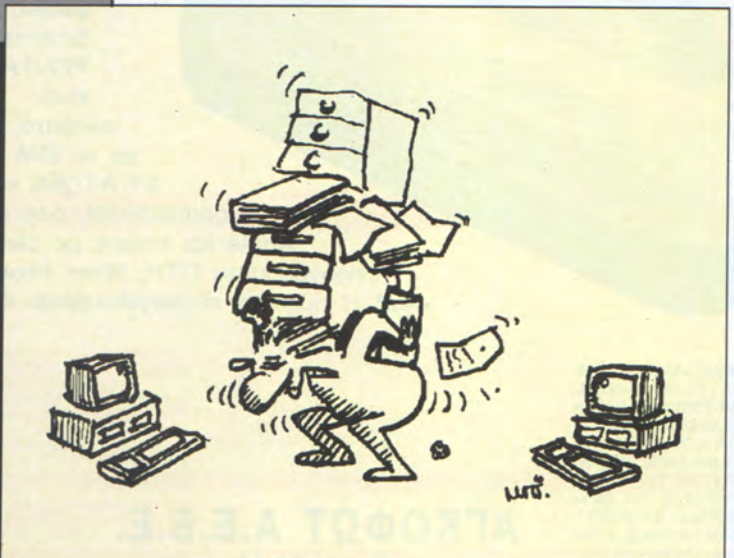
SPACE RESCUE: 'Ενας απλός εξομοιωτής διαστημικού λεωφορείου.

YAHT: 'Ενα δημοφιλές παιχνίδι με ζάρια στον υπολογιστή σας.

Επιμέλεια: Γιάννης Ρηγόπουλος

QUICK MOVE

Το QUICK MOVE είναι ένα utility, το οποίο σας επιτρέπει να μετακινήσετε, δηλαδή να αντιγράψετε και στη συνέχεια να σβήσετε, γρήγορα και εύκολα τα αρχεία σας στο σκληρό σας δίσκο ή στις δισκέτες σας. 'Οταν θέλετε να μετακινήσετε αρχείο ή αρχεία σας μέσα στο δίσκο, σίγουρα θα αντιμετωπίζετε δύο προβλήματα: Πρώτον, ας υποθέσουμε ότι έχετε στο δίσκο 50K ελεύθερα, και ένα αρχείο των 51K σε κάποιο subdirectory. Σ' αυτή την περίπτωση, για να μεταφέρετε το αρχείο σας, θα πρέπει πρώτα να σβηστεί το κανονικό αρχείο, ώστε να δημιουργηθεί χώρος στο δίσκο. Βέβαια, υπάρχει ο τρόπος της



αντιγραφής του συγκεκριμένου αρχείου σ' έναν τρίτο δίσκο και, στη συνέχεια, αφού σβηστεί το κανονικό, να ξαναντιγράψετε το αρχείο σας πίσω στο δίσκο. 'Οπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο είναι πολύ χρονοβόρο. Δεύτερον, έστω κι αν υπάρχει ελεύθερος χώρος στο δίσκο, μεγάλα αρχεία παίρνουν ένα μεγάλο ποσοστό χρόνου για να αντιγραφούν. Σίγουρα, εάν έχετε προσπαθήσει να αντιγράψετε ένα αρχείο π.χ. 200K, θα ευχόσασταν να ήταν πιο γρήγορα τα drives σας! Το QUICK MOVE, λοιπόν, εξαλείφει όλα αυτά τα προβλήματα. Μετακινεί κάποιο αρχείο σας μέσα στο δίσκο (και όχι μεταξύ των drives), ακόμη κι αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος. Το utility δουλεύει όχι ακριβώς αντιγράφοντας το αρχείο, αλλά αλλάζοντας την καταγραφή του directory, ώστε

να του δώσει ένα νέο ορισμό. Το utility τρέχει ως εξής:

QM <old_filespec> <new_filespec>

όπου:

<old_filespec> = το όνομα του αρχείου που θα μετακινηθεί. Εάν βρίσκεται σε κάποιο subdirectory, θα πρέπει να οριστεί και αυτό. <new_filespec> = το νέο όνομα που θα πάρει το αρχείο μετά την αντιγραφή του. Το subdirectory, εάν υπάρχει, θα πρέπει να οριστεί και αυτό.

Ας πούμε πως έχουμε ένα αρχείο με το όνομα "EXAMPLE.EXE", και θέλουμε να το μετακινήσουμε μέσα στο σκληρό δίσκο, από το subdirectory \BASIC στο subdirectory \BASIC2, και να το μετονομάσουμε σε "EXAMPLE_2.EXE". Η διαδικασία θα είναι η εξής:

QM C:\BASIC\EXAMPLE.EXE
C:\BASIC2\EXAMPLE_2.EXE

Δοκιμάστε κάτι παρόμοιο με κάποιο δικό σας αρχείο, και θα δείτε τα αποτελέσματα. Μια δοκιμή με κάποιο μεγάλο αρχείο θα σας διώξει κάθε αμφιβολία για το πρόγραμμα!

DOCSMASH

Πόσες φορές δεν έχετε συναντήσει πολύπλοκα προγράμματα (τις περισσότερες φορές, public domain), τα οποία δίνουν μαζί και ένα manual σε αρχείο, το οποίο τυχαίνει να είναι αρκετά "φουσκωμένο"! Εάν προσπαθήσετε να εκτυπώσετε αυτό το manual, σίγουρα θα καταναλώσετε πολύ χαρτί, μέχρι να φτάσετε στο τέλος του. Αυτό το πρόβλημα μπορεί να λυθεί με το DOCSMASH utility! Έχει τη δυνατότητα να εκτυπώσει π.χ. 100 σελίδες κειμένου σε μόνο 25 φύλλα χαρτιού!!! Βέβαια, δεν χάνετε τίποτα από το κείμενο, αλλά σίγουρα θα χρειαστείτε γυαλιά για να το διαβάσετε. Όπως θα καταλάβατε, το πρόγραμμα συμπιέζει το κείμενο που θέλετε να εκτυπώσετε, καταφέρνοντας έτσι να συμπεριλάβει τέσσερις κανονικές σελίδες σε μία. Το πρόγραμμα τρέχει με:

DOCSMASH.EXE

και μόλις φορτώσει, εισάγετε το όνομα του αρχείου που θέλετε να εκτυπώσετε. Εάν θέλετε να κάνετε Quit, πατάτε οποιαδήποτε στιγμή το πλήκτρο F10, ή γράφετε END στη θέση του ονόματος του αρχείου. Εάν εισάγετε τη φράση "RESET PARAMS", θα μπορείτε να αλλάξετε τις παραμέτρους του προγράμματος στα μέτρα του printer σας. Μπορείτε να αλλάξετε το πλάτος της εκτύπωσης, τον αριθμό των γραμμών ανά DOCSMASH σελίδα, το μέγεθος του χαρτιού (σε ίντσες), καθώς και το line feed που θα κάνει ο printer σας. Τα defaults είναι τα παρακάτω:

Print Width = 164
Page Length = 58
Line Feed = 17
Paper Lenght = 11

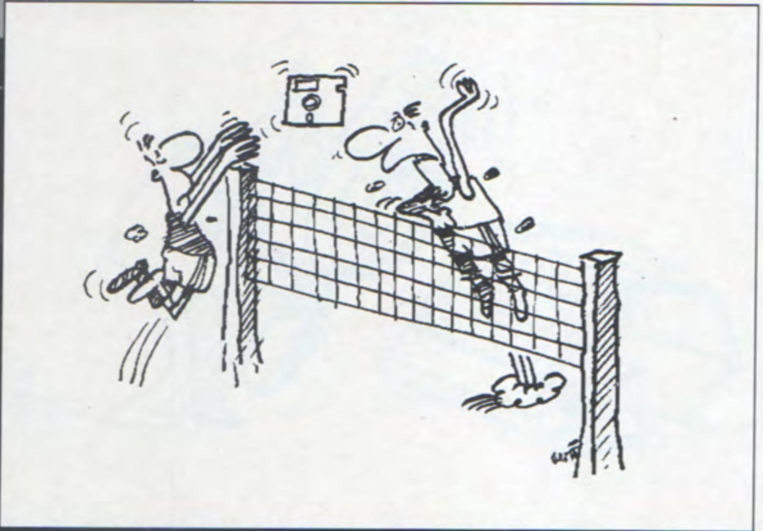


Με αυτές τις τιμές, θα έχετε δύο στήλες των 80 χαρακτήρων, καθώς και τέσσερα κενά μεταξύ των στηλών. Φυσικά, αυτές οι τιμές μπορούν να αλλαχθούν ανάλογα με τον εκτυπωτή σας και με τις ανάγκες σας. Το DOCSMASH δημιουργεί ένα αρχείο DOCSMASH.CFG στο root directory του δίσκου στον οποίο δουλεύει. Το αρχείο αυτό θα περιέχει τα default settings ή τις τιμές που ορίσατε εσείς. Για να ξαναδημιουργήσετε αυτό το αρχείο, εάν σβηστεί κατά λάθος, δεν έχετε παρά να ξαναεισαγάγετε τη φράση "RESET PARAMS". Εάν για κάποιο λόγο σταματήσετε την εκτύπωση όπου κι αν είναι αυτό, μπορείτε αργότερα να τη συνεχίσετε από το σημείο που τη σταματήσατε, εισάγοντας - μετά το prompt - το string στο οποίο σταματήσατε.

Εάν έχετε έγχρωμο μόνιτορ, πατώντας το πλήκτρο F1 έχετε τη δυνατότητα να δείτε το μενού ορισμού χρωμάτων. Τέλος, κατά την εκτύπωση, μπορείτε να βλέπετε - οποιαδήποτε στιγμή θέλετε - σε ποιό σημείο του κειμένου σας βρίσκεται. Το μήνυμα "Lines sent to printer", ακολουθούμενο από ένα νούμερο, αντικατοπτρίζει τον αριθμό των γραμμών που έχουν σταλεί στο printer buffer, και όχι τον αριθμό των γραμμών που έχουν πραγματικά τυπωθεί ως εκείνο το σημείο. Ένα μεγάλο printer buffer θα έκανε αυτόν τον αριθμό πολύ μεγαλύτερο από εκείνον των γραμμών που έχουν εκτυπωθεί στο χαρτί. Καλές συμπιέσεις, λοιπόν.

ARCADE VOLLEYBALL

Τι θα λέγατε για έναν αγώνα volley; Για έναν αγώνα όμως, αλλιώτικο από οποιονδήποτε άλλον! Το γήπεδο είναι το... PC σας, και οι παίκτες είσαστε εσείς και κάποιος φίλος σας, ή ακόμη και το computer σας. Το παιχνίδι είναι ίσως από τα καλύτερα και τα πιο ασυνήθιστα παιχνίδια volley που θα βρείτε



στο PC σας. Τρέχοντας το παιχνίδι με:

AV.EXE

θα βρεθείτε μπροστά σε μια οθόνη με δύο παράξενα ανθρωπάκια να χοροπηδάνε στην οθόνη (σίγουρα θα βρείτε κάποια ομοιότητα με τον "Ομορφονιό" από τον "Καραγκιόζη"!), και ένα μενού επιλογών. Αυτό το μενού έχει ως εξής:

PLAY
PL1 CONTROLS
PL2 CONTROLS
SOUND ON/OFF
DEFINE KEYS
SET JOYSTICK
EXIT

Κινώντας το βελάκι με τα cursor keys, και επιλέγοντας το PL1 ή το PL2, μπορείτε να διαλέξετε σαν control για το παιχνίδι σας πληκτρολόγιο, joystick, mouse(!!!), ή να αντιμετωπίσετε σαν αντίπαλο το computer. Εάν διαλέξετε πληκτρολόγιο σαν control, μπορείτε να ορίσετε τα πλήκτρα ελέγχου του ανθρωπάκου σας (Left, Right και Jump) με το DEFINE KEYS. Με την επιλογή SET JOYSTICK μπορείτε να καλιμπράρετε το joystick σας, για καλύτερη απόκριση στο παιχνίδι. Τέλος, με την επιλογή PLAY ξεκινάτε το παιχνίδι σας. Με ESC, οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι, μπορείτε να βγείτε στο μενού, και βέβαια στο DOS με την επιλογή EXIT.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πηδάτε και να ρίχνετε κεφαλιά στη μπάλα με το ανθρωπάκι σας, στέλνοντάς την στον αντίπαλο. Κερδίζετε βαθμούς όταν κάνετε τον αντίπαλο να χάσει τη μπάλα. Προσέξτε όμως, γιατί το ίδιο προσπαθεί και ο αντίπαλός σας! Το ARCADE VOLLEYBALL είναι λίγο δύσκολο σαν παιχνίδι, αλλά είναι πάρα πολύ διασκεδαστικό, και θα σας κρατήσει συντροφιά για πολλές ώρες.

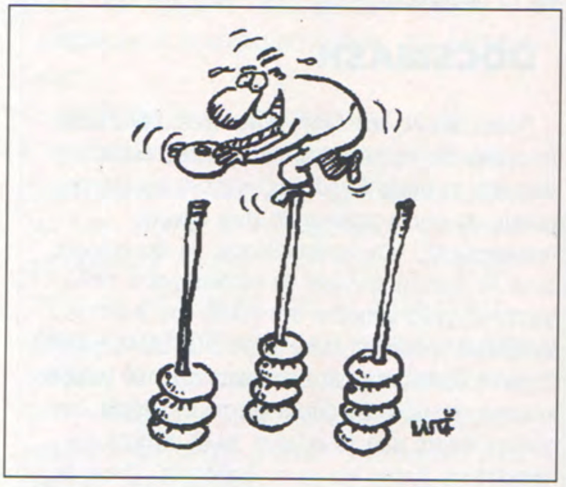
LINK–FOUR

Εμφανίστηκε πρίν από μερικά χρόνια στη χώρα μας, και έγινε το No1 στα επιτραπέζια παιχνίδια. Σήμερα, βλέπουμε - με μεγάλη έκπληξη - πως το παιχνίδι αυτό δεν άφησε ασυγκίνητους τους προγραμματιστές. Μιλάμε βέβαια για το παιχνίδι "SCORE-4", και για την πολύ επιτυχημένη μεταφορά του στο PC σας, όπως ακριβώς σας το προσφέρει η δισκέτα του PC-MASTER. Η ονομασία του παιχνιδιού είναι LINK-FOUR, και τρέχει με:

LINKFOUR.COM

'Οπως και στο επιτραπέζιο, το παιχνίδι αποτελείται από ένα κάθετο πλέγμα, το οποίο χωρίζεται σε στήλες, στις οποίες οι δύο παίκτες ρίχνουν εναλλάξ τα πούλια τους. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτιάξετε μια σειρά από τέσσερα πούλια, οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια.

Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες, από έναν



παίκτη εναντίον του computer, ή από το computer μόνο του σαν demonstration. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και όποτε είναι η σειρά σας να παίξετε, υπάρχει πάνω από το πλέγμα ένα πούλι, το οποίο μπορείτε να το μετακινήσετε σε όποια στήλη θέλετε, και να το ρίξετε. Η μετακίνησή του πραγματοποιείται με τα cursor keys ή με το mouse, εάν αυτό είναι συνδεδεμένο, και έχει φορτωθεί προηγουμένως κάποιο driver για mouse. Κινώντας αριστερά - δεξιά το mouse, κινείται το πούλι πάνω από τις στήλες του πλέγματος. Με το CURSOR DOWN ή το αριστερό πλήκτρο του mouse, ρίχνετε το πούλι στη στήλη που θέλετε. Μια καινοτομία του παιχνιδιού, η οποία δεν υπάρχει στο επιτραπέζιο, είναι η δυνατότητα του <HINT>. Μπορείτε δηλαδή, οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να πατήσετε το CURSOR UP ή το δεξί πλήκτρο του mouse, και να δείτε ποια κίνηση σας προτείνει ο υπολογιστής σας. Εάν θέλετε να "κλείσετε" τον ήχο, αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο <S>, ενώ για να βγείτε από το παιχνίδι, πατάτε το

πλήκτρο <Q>. Τι κάθεστε, λοιπόν; Οι συγκινήσεις του επιτραπέζιου σας περιμένουν στο PC σας!

SPACE RESCUE

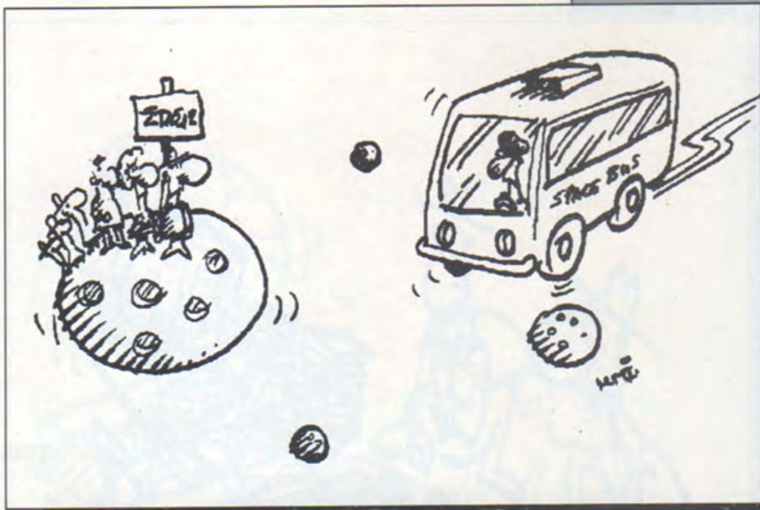
'Οσοι από εσάς είχατε σαν όνειρο να ταξιδέψετε στο διάστημα μ' ένα διαστημικό λεωφορείο, τώρα θα το δείτε να γίνεται πραγματικότητα, χάρη στον υπολογιστή σας και το παιχνίδι SPACE RESCUE. Το σενάριο του παιχνιδιού έχει ως εξής: Τα ηλιακά στοιχεία που διοχέτευαν ενέργεια στον πρώτο διαστημικό σταθμό σε τροχιά απέτυχαν, και το πλήρωμα του σταθμού βρίσκεται σε άμεσο κίνδυνο, μιας και τα εναπομείναντα αποθέματα ενέργειας τείνουν να τελειώσουν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Εσείς, σαν κυβερνήτης του διαστημικού λεωφορείου "Rescuer", έχετε σαν αποστολή σας να σώσετε το πλήρωμα του διαστημικού σταθμού. Πρέπει να εκτοξευθείτε από τη Γη, να οδηγήσετε το "Rescuer" στο διαστημικό σταθμό, κι αφού συνδεθείτε με αυτόν, να μεταφέρετε το πλήρωμα σώο κι αβλαβές πίσω στη Γη, εάν καταφέρετε, τελικά, να προσγειώσετε το διαστημόπλοιο με ασφάλεια. Η όλη αποστολή πρέπει να ολοκληρωθεί σε διάστημα 10 ημερών, και όσο υπάρχουν καύσιμα. Το "Rescuer" αντιδρά στις εντολές σας σαν πραγματικό διαστημικό λεωφορείο. Γι' αυτόν το λόγο, πρέπει να μάθετε πολύ καλά τα control του, καθώς και τα όργανα πλοήγησής του, πριν ξεκινήσετε την αποστολή σας. Το παιχνίδι φορτώνει με: RESCUE.COM

Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, θα δείτε στην οθόνη σας το διαστημόπλοιό σας, καθώς και τα όργανα πλοήγησής του. Τα όργανα του σκάφους σας είναι τα εξής:

FUEL GAUGE (Ενδείκτης καυσίμου). Βρίσκεται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, και αναφέρει τον αριθμό των ωθήσεων (οι οποίες κινούν το σκάφος σας), που έχουν απομείνει. 'Οταν απομείνουν ακόμη 10 ωθήσεις, ο ενδείκτης γίνεται κόκκινος.

MISSION CLOCK (Ρολόι αποστολής). Βρίσκεται στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης, και δείχνει πόσες μέρες απόμειναν για να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας. Ο διαστημικός σταθμός ολοκληρώνει δύο τροχιές κάθε μέρα γύρω από τη Γη.

ORBIT PARAMETERS (Παράμετροι τροχιάς). Βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης και έχουνι δύο modes, τα οποία εναλλάσσονται μεταξύ τους με το πλήκτρο <D>. Το mode 1 δείχνει τις μέγιστες και ελάχιστες τρέχουσες τιμές των αξόνων της τροχιάς του "Rescuer". Αυτές οι τιμές δίνονται σε Διαμέτρους Γης, και αντιπροσωπεύουν το μήκος και το πλάτος της τροχιάς. Αυτά τα νούμερα ισχύουν όσο η τροχιά είναι πλήρως κυκλική, και αλλάζουν όσο η τροχιά γίνεται πιο πεπλατυσμένη. Ο διαστημικός σταθμός κινείται με μια κυκλική τροχιά διαμέτρου ίσης με 4 Διαμέτρους Γης. Το mode 2 δείχνει την τρέχουσα



ενέργεια της τροχιάς του σκάφους σας, καθώς και την εκκεντρικότητά της. Εκκεντρικότητα είναι το μέγεθος που μετράει το πεπλάτυσμα της τροχιάς. Είναι 0 όταν η τροχιά είναι πλήρως κυκλική, και αυξάνει σε 1.0 όταν η τροχιά γίνεται πλήρως πεπλατυσμένη. Για να εκτοξεύσετε και να προσγειώσετε επιτυχώς το σκάφος σας, θα πρέπει η τροχιά να είναι σχεδόν κυκλική. Εάν η εκκεντρικότητα της τροχιάς είναι πολύ μεγάλη, τότε το χρώμα των παραμέτρων τροχιάς αλλάζει, και από πράσινο γίνεται κόκκινο, προειδοποιώντας σας πως εάν προσπαθήσετε να κάνετε σύνδεση με το διαστημικό σταθμό, θα καταστρέψετε το σκάφος σας, και φυσικά...αποστολή τέλος! Θα πρέπει επίσης να προσέξετε, ώστε η ενέργεια της τροχιάς να μη φτάσει το 0, διαφορετικά το σκάφος σας θα διαφύγει στο διάστημα, και όπως καταλαβαίνετε, έχουμε πάλι...τέλος αποστολής!

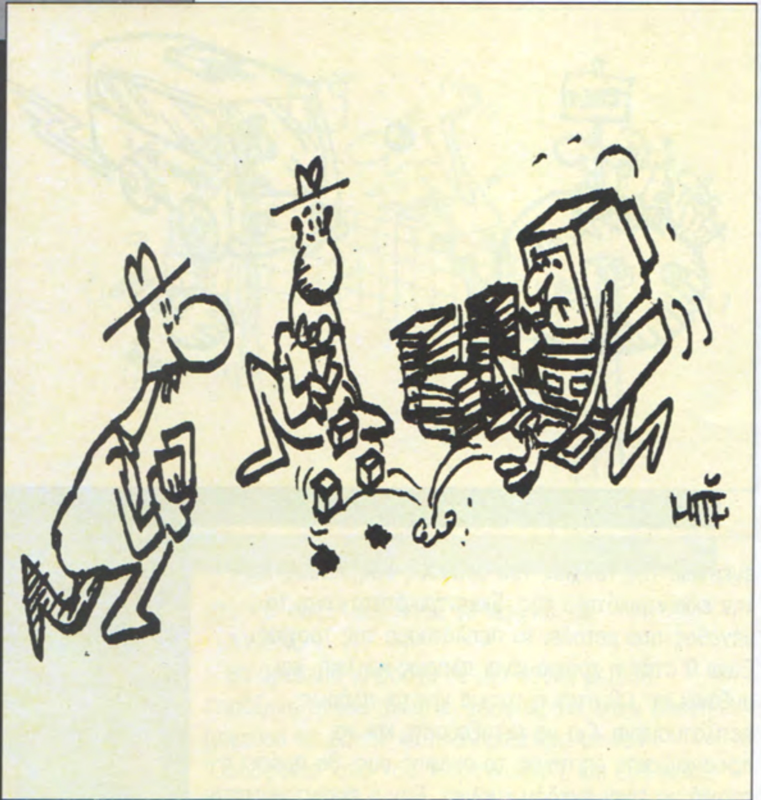
Τα πλήκτρα ελέγχου του σκάφους σας είναι τα παρακάτω:

L = Launch Shuttle
R = Rotate Shuttle
F = Fire shuttle rocket engine
O = Draw or erase orbit shape of current orbit
D = Change orbit parameters display
ESC = Stop the game

Με λίγη εξάσκηση στην πλοήγηση του σκάφους, σίγουρα θα καταφέρετε να φέρετε εις πέρας τη δύσκολη αυτή αποστολή. Τι λέτε;

YAHT

Το YAHT είναι το παλιό και δημοφιλές παιχνίδι με τα ζάρια. Είναι γνωστό, επίσης, και σαν YAHTZEE. Το παιχνίδι παίζεται από πέντε συνολικά ζάρια, και πρέπει να "φέρετε" κάποιο συγκεκριμένο συνδυασμό τους, ώστε να κερδίσετε κάποιους βαθμούς. Η μεταφορά του παιχνιδιού είναι πολύ πετυχημένη,



όπως θα δείτε και μόνοι σας. Ειδικά τα διάφορα παραθυράκια προσθέτουν έναν όμορφο τόνο στο παιχνίδι. Το παιχνίδι φορτώνει με:

MLYAHT.COM

και μόλις φορτώσει, εμφανίζονται μπροστά σας, σε ένα παράθυρο τα πέντε ζάρια, και σ' ένα άλλο παράθυρο ο συνδυασμός των ζαριών, καθώς και οι βαθμοί που μπορεί να έχετε μαζέψει. Τα πλήκτρα του παιχνιδιού είναι τα εξής:

CURSOR UP = Leave dice
CURSOR DOWN = Take dice
CURSOR LEFT/RIGHT = Select dice
ENTER = Exit to DOS
ALT+S = Sound ON/OFF
ALT+D = Display
ALT+F = Fast mode
ALT+P = Pips
ALT+A = All scores
ALT+T = Top ten
ALT+M = Mouse ON/OFF

Όπως θα παρατηρήσατε από το τελευταίο option, το παιχνίδι υποστηρίζει και mouse, εάν έχετε κάποιο συνδεδεμένο στον υπολογιστή σας, και έχετε φορτώσει βέβαια από πριν το απαραίτητο driver. Κινώντας αριστερά - δεξιά το mouse επιλέγετε ζάρια, με κίνηση προς τα πάνω αφήνετε κάποιο ζάρι, και με κίνηση προς τα κάτω κρατάτε κάποιο ζάρι. Με το

αριστερό κουμπί του mouse κάνετε roll στα ζάρια. Οι συνδυασμοί των ζαριών, οι οποίοι σας χαρίζουν βαθμούς, είναι:

- Ones, twos, threes, fours, fives, sixes
- Three of a kind
- Four of a kind
- Full house
- Small straight
- Large straight
- Yaht
- Chance

Εάν δεν "φέρετε" σε κάποιο γύρο τίποτε από αυτά, τότε ο υπολογιστής σας ρωτάει εάν θέλετε να μηδενιστεί ο γύρος ή όχι. Για να τελειώσει το παιχνίδι, θα πρέπει να βγάλετε όλους τους συνδυασμούς στα ζάρια. Στο τέλος, βλέπετε τους βαθμούς που κερδίσατε σε όλο το παιχνίδι, και εάν έχετε κάποιο "σοβαρό" score, τότε ίσως δείτε το όνομά σας να φιγουράρει στα Top Ten. Καλή διασκέδαση, λοιπόν!!!

EURO—BASE

Το EURO-BASE είναι ένα ελληνικότατο πρόγραμμα, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να γνωρίσετε τα γεωγραφικά και πολιτιστικά στοιχεία όλων των χωρών της Ευρώπης, και μάλιστα με τέτοιον τρόπο, ώστε να



Ελπίζουμε να διασκεδάσετε και με αυτή τη δισκέτα του PC-MASTER. Τον άλλο μήνα, θα επιστρέψουμε δριμύτεροι, με ακόμη καλύτερα και πιο καινούργια public domain προγράμματα για το PC σας και, όπως πάντα, με πολλές εκπλήξεις. Ραντεβού, λοιπόν, τον επόμενο μήνα!

Μπορείτε να ρωτήσετε τον υπολογιστή οτιδήποτε θέλετε μάθετε, με οποιαδήποτε φράση θέλετε, και μάλιστα στα ελληνικά. Αυτό βέβαια προϋποθέτει ότι έχετε φορτώσει κάποιο πρόγραμμα ελληνικών χαρακτήρων, πριν φορτώσετε το κυρίως πρόγραμμα. Έτσι, αφού φορτώσει η "βάση γνώσεων" στη μνήμη, ο υπολογιστής βρίσκεται υπό τις διαταγές σας. Ρωτήστε τον διάφορες ερωτήσεις, όπως:

- Ποιές είναι οι πόλεις της Ελλάδας
- Ποιά είναι η πρωτεύουσα της Αγγλίας
- Ποιό είναι το νόμισμα του Λουξεμβούργου

και θα δείτε πως θα πάρετε την απάντηση που ζητάτε. Βέβαια, το πρόγραμμα δεν καταλαβαίνει τα πάντα, αλλά μια περιορισμένη διάλεκτο. Τα ουσιαστικά, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε, είναι τα εξής:

Πόλη, χώρα, έκταση, πληθυσμός, εξαγωγές, εισαγωγές και νόμισμα. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να ρωτήσετε για τον τηλεφωνικό κώδικα κάποιας χώρας, τη νομισματική μονάδα, την έκταση και άλλα πολλά, τα οποία μπορείτε να δείτε μέσα στη "βάση γνώσεων". Μαζί με το .EXE πρόγραμμα, υπάρχει στη δισκέτα (και θα πρέπει να υπάρχει στο ίδιο directory) ένα αρχείο που ονομάζεται EUROBASE.DBA και το οποίο αποτελεί τη "βάση γνώσεων". Μ' έναν editor μπορείτε να το διαβάσετε, να δείτε τις δυνατότητές της και, βέβαια, να κάνετε ό,τι αλλαγές θέλετε στο αρχείο. Βέβαια, πριν κάνετε οτιδήποτε, θα πρέπει να κρατήσετε ένα αντίγραφο του πρωτότυπου, προς αποφυγήν ατυχήματος! Μέσα στο περιοδικό, και στη στήλη PC-Club, θα βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες του προγράμματος, όπου φιλοξενείται αυτό το μήνα, για να κάνετε αλλαγές στην ήδη υπάρχουσα "βάση γνώσεων" , να φτιάξετε τα δικά σας αρχεία γεωγραφίας, αλλά και δικούς σας κανόνες μετάφρασης. Κουβεντιάστε λοιπόν με τον PC σας, γνωρίστε την Ευρώπη και εξοικειωθείτε με την τεχνητή ευφυΐα. Κάτι που μόνο το PC-MASTER θα μπορούσε να σας προσφέρει! ❑

Τώρα μπορείτε κι εσείς να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC-MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε λίγη προσοχή στον τομέα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε πως όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα, τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών.

Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC-MASTER
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στέλνετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα, η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., και για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ. Επίσης, το PC-MASTER διατηρεί και το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά τη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: Γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε.

Τι καθόσαστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC-MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας!

ΕΥΡΩ–ΒΑΣΗ:

Μία Βάση Γεωγραφίας της ΕΟΚ

(Με "Φυσικό Διάλογο" & Μετάφραση από Ελληνικά σε Αγγλικά!)

του Γιώργου Στάθη

Η "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ" είναι ένα πρόγραμμα-αρχείο Ευρωπαϊκής Γεωγραφίας, το οποίο έχει την ικανότητα να "μιλάει μαζί σας". Μπορείτε να το ρωτήσετε (σε απλά ελληνικά!), πάρα πολλές ερωτήσεις (για τις 12 χώρες της Ευρωπαϊκής Κοινότητας), και... όχι μόνο θα σας απαντήσει,αλλά πριν το κάνει, θα μεταφράσει και αυτό που λέτε σε... απλά αγγλικά !

Αν και οι διάλογοι, μαζί με το πρόγραμμα, μπορούν να γίνουν πολύπλοκοι και εντυπωσιακοί (ΟΧΙ, ΔΕΝ έχει "προκαθορισμένες ερωτήσεις", έχει όμως ένα ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ!)... μερικοί (περισσότερο αγγλομαθείς) από σας θα διαπιστώσετε ότι, για ορισμένες πολύπλοκες ερωτήσεις (σας), το πρόγραμμα μιλάει αγγλικά όπως περίπου οι... αντιπρόσωποι ταϊβανέζικων εταιριών. Μιλάει δηλαδή "διεθνώς κατανοητά Αγγλικά", αλλά όχι πάντα και χωρίς λάθη...

Πάντως, αν τυχαίνει να είστε από αυτούς τους Ελληνο-Αμερικάνους, που έχουν την (ενοχλητική) συνήθεια να... αναμιγνύουν ελληνικές κι αγγλικές λέξεις στην ομιλία τους, αυτό το πρόγραμμα θα σας... ανακουφίσει: Μιλήστε του σ' ένα... κράμα ελληνο-αγγλικών, και θα σας "καταλάβει" το ίδιο καλά (αν όχι καλύτερα!).

Μιλήστε του τελείως στα αγγλικά, και θα σας εκτιμήσει ακόμη περισσότερο. (Αλλά ΜΗΝ περιμένετε να μάθετε αγγλικά μέσα απ'αυτό. - Εκτός κι αν σκοπεύετε να κάνετε διακοπές στην... Ταϊβάν!). Τώρα, αν έχετε την ατυχία να ξέρετε μόνο... γαλλικά, ή την απαίτηση να διορθώσετε τον ΤΡΟΠΟ με τον οποίο μεταφράζει όσα του λέτε, μπορείτε ν' ακολουθήσετε ορισμένες οδηγίες (που δίνονται πιο κάτω), ώστε ν' αλλάξετε τους "κανόνες μετάφρασης", καθώς και την ίδια τη "Βάση Γεωγραφίας". Μπορείτε και να προσθέσετε περισσότερες χώρες (μιας... διευρυμένης πλέον Ευρώπης), ή και να το κάνετε τελείως... ασιατικό/αφρικανικό, χωρίς κανένα πρόβλημα ! Οι "τεχνικές αναζήτησης δεδομένων μέσω φυσικής γλώσσας", που διαθέτει το πρόγραμμα, είναι "κλασικές", δοκιμασμένες, και σχετικά απλές. Γύρω στο ένα τρίτο τους είναι, μάλιστα, ευρεσιτεχνία της... Borland! Αλλά, για να μην προβληματίζεστε, και νομίσετε ότι σας δουλεύουμε, ακολουθούν μερικές εξηγήσεις "ιστορικού περιεχομένου"....

ΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Μια φορά κι έναν καιρό, όταν ο γράφων μόλις είχε αγοράσει το πακέτο της γλώσσας Turbo-PROLOG-2, και περιχαρής άρχιζε να δοκιμάζει τα "παραδείγματα προγραμμάτων" μέσα στις (4) δισκέτες της, διαπίστωσε με δυσφορία ότι πολλά από αυτά ΔΕΝ "έτρεχαν" με ελληνικές λέξεις ή προτάσεις. Πέρασε, λοιπόν, μερικές βδομάδες απόγνωσης, και αγανάκτησης (που ούτε ένα ελληνικό string δεν έμπαινε στις βάσεις δεδομένων χωρίς να δημιουργεί πρόβλημα)... Ένα σημαντικό πρόγραμμα "demo" της Turbo-PROLOG, το "GEOBASE.PRO", όπως τα υπόλοιπα, ΔΕΝ έτρεχε στα ελληνικά καθόλου. Αλλάζοντάς το, ώστε να τρέξει ΚΑΙ ελληνικά, ο γράφων αρχικά σκαρφίστηκε να ενσωματώσει μια στοιχειώδη "αυτόματη μετάφραση", από ελληνικά σε αγγλικά, σαν "interface" ανάμεσα στο χρήστη και το πρόγραμμα. Με αυτόν τον τρόπο, παρακάμφθηκε (στο συγκεκριμένο εκείνο demo) το πρόβλημα των ελληνικών της Turbo-PROLOG: Ο χρήστης πληκτρολογούσε τα πάντα στα ελληνικά, αλλά πριν αυτά "μπουν" στο κυρίως πρόγραμμα... μεταφράζονταν στα αγγλικά, και μετά..."ούτε γάτα ούτε ζημιά", στην υπόλοιπη επεξεργασία τους!

Έτσι (μια φορά κι έναν καιρό), (το) ένα (εκείνο) πρόγραμμα, ανάμεσα σε όσα ΔΕΝ "έτρεχαν ελληνικά", ανάμεσα στα "demos" της Turbo-PROLOG, άρχισε να τρέχει! Ο γράφων, από τη χαρά του, πήρε θάρρος, και... στρώθηκε στη δουλειά για ν' αλλάξει ΚΑΙ τα υπόλοιπα προγράμματα. Πέρασαν μερικές ακόμη βδομάδες... Τελικά, ξαναγράφτηκαν μερικές εσωτερικές συναρτήσεις, το πρόβλημα ΛΥΘΗΚΕ τελείως, δηλαδή για ΟΛΑ τα προγράμματα, και η μόνη αποθάρρυνση ήρθε από τις εκδόσεις "ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ" που ΔΕΝ έδειξαν κανένα ενδιαφέρον να αγοράσουν τις ρουτίνες ελληνικών για την Turbo-PROLOG, από το γράφοντα... (Ο καθένας με... τον πόνο του!).

Και, για να μη σας τα πολυλογώ, το αρχικό εκείνο "μπάλωμα", στο "GEOBASE.PRO", (η Αυτόματη Μετάφραση ΠΡΙΝ την υπόλοιπη επεξεργασία), σαν ιδέα επέζησε των άλλων αλλαγών (με τις οποίες ΚΑΘΕ πρόγραμμα μπορεί τώρα να τρέχει ΚΑΙ στα ελληνικά), ενώ βελτιώθηκε σημαντικά, μαζί με το υπόλοιπο πρόγραμμα. Το

ΜΕΝΟΥ:

(1) ΟΡΕΚΤΙΚΟ: Τι είναι η "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ"
(2) ΣΑΛΑΤΑ: Προέλευση της "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗΣ"
(3) ΠΡΩΤΟ ΠΙΑΤΟ: Διάλογος με την "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ"
(4) ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΙΑΤΟ: Τα Μυστικά της ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ
(5) ΕΠΙΔΟΡΠΙΟ: Φτιάξτε τη δική σας "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ"

listing του προγράμματος μεγάλωσε, η δομή των αρχείων του άλλαξε, και το "Αρχείο Γνώσεων" αντικαταστάθηκε (από Αμερικανική Γεωγραφία, έγινε Γεωγραφία Ευρώπης / ΕΟΚ).

Αυτή είναι ΟΛΗ η αλήθεια. Τώρα, μια και η Borland επιτρέπει τη χρήση των έτοιμων ρουτινών της Turbo-PROLOG, σε (compiled-)προγράμματα κάθε χρήστη, δεν είναι καθόλου ανεπίτρεπτο να σας παραδώσουμε το τελικό προϊόν όλης αυτής της ιστορίας, παρόλο που γύρω στο ένα τρίτο του listing, (αν βλέπατε τον πηγαίο κώδικα), παραμένει σχεδόν ίδιο με το αρχικό, όπως το έδωσε η Borland.

Στους μήνες που πέρασαν από τότε (να μην πούμε... χρόνια), ο γράφων άλλαξε τελείως τις τεχνικές ανάλυσης φυσικής γλώσσας (σε άλλα του προγράμματα), αλλά το πρώτο εκείνο προγραμματάκι Γεωγραφίας, όπου μπορούσε κανείς να ρωτήσει κάτι, (σε θέματα Γεωγραφίας, ΟΧΙ σε "οτιδήποτε"), και να πάρει μια (σωστή) απάντηση, έμεινε θαμμένο και χαμένο σε κάποια παλιά δισκέτα. Ε, λοιπόν, πρόσφατα βρέθηκε! Και τελικά... μετά από μερικές ακόμη τροποποιήσεις (απλουστεύσεις, ώστε να χωρέσει μαζί με τα άλλα προγράμματα της ένθετης δισκέτας), σας το χαρίζουμε!

ΔΙΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ

Για ν' αρχίσετε τους "φυσικούς διαλόγους" με την ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ, δεν έχετε παρά να γράψετε "EURO", στην προτροπή του DOS (έχοντας βεβαιωθεί πως η Βάση Γνώσεων "EUROBASE.DBA" υπάρχει στο τρέχον directory). ΟΛΟ το αρχείο φορτώνεται στη RAM και είναι επίσης προσιτό σχεδόν σε οποιονδήποτε "editor" (οποιασδήποτε γλώσσας της Borland, ή γενικά ASCII-editors, ακόμη και στον "επικουρικό editor", στο πρόγραμμα HYPERTEXT, του προηγούμενου μήνα, όπου μπαίνετε με το πλήκτρο F8, ΑΦΟΥ έχετε ΗΔΗ μπει στο "mode επεξεργασίας ΥπερΚειμένων" μέσω του INSert).

Η ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ έχει απλουστευτεί, σε αυτή την έκδοσή της, ώστε να χωρέσει στη δισκέτα του περιοδικού. Εξοικονομήθηκαν αρκετά KiloBytes, ΒΓΑΖΟΝΤΑΣ το μενού από τη μέση, όπως και τη δυνατότητα να φορτώνετε αρχεία με διαφορετικά ονόματα ή τη δυνατότητα να παίρνετε απαντήσεις δίγλωσσες, κ.ο.κ.

Όπως είπαμε, τώρα πλέον το "πρόβλημα των ελληνικών" έχει λυθεί, αλλά η λειτουργία της μετάφρασης από ελληνικά σε αγγλικά, διατηρήθηκε, ανεξάρτητα από το πρόβλημα που την προκάλεσε αρχικά.Έτσι, θα μπορούσατε να αλλάξετε το αρχείο του προγράμματος σ' ένα τελείως ΕΛΛΗΝΙΚΟ αρχείο... Αλλά, πριν σας εξηγήσουμε τέτοιες αλλαγές, δικαιούστε να ξέρετε το είδος των "ερωτήσεων", που η ΕΥΡΩΒΑΣΗ είναι σε θέση να απαντήσει, για σας, ΤΩΡΑ... Παραδείγματα (πραγματικών) ερωτήσεων είναι και τα ακόλουθα:

Ορίστε > Ποιές είναι οι χώρες

Ορίστε > Ποιές είναι οι εξαγωγές της Γαλλίας

Ορίστε > Ποιά είναι η μεγαλύτερη πόλη της Δανίας

Ορίστε > Ποιά είναι η μεγαλύτερη χώρα

Ορίστε > Ποιά είναι η μικρότερη χώρα

Ορίστε > Ποιά είναι η έκταση της Λισσαβόνας

Ορίστε > Ποιός είναι ο πληθυσμός της Μαδρίτης

Ορίστε > Ποιά χώρα συνορεύει με τη χώρα που έχει το Παρίσι

Ορίστε > Ποιό είναι το νόμισμα της Ιταλίας

Ορίστε > Ποιό είναι το τηλέφωνο της Ολλανδίας

(και 2 "special"-ερωτήσεις):

Ορίστε > Ποιά είναι η μεγαλύτερη εξαγωγή της Ελλάδας

Ορίστε > Ποιά είναι η μεγαλύτερη εισαγωγή της Ελλάδας Ένα μικρό πρόβλημα που πρέπει να ξέρετε, για την παράμετρο "πληθυσμός", είναι ότι δίνεται με βάση τη μονάδα "ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΚΑΤΟΙΚΩΝ". Αυτό οφείλεται σ' έναν ορισμό "ακεραίου" (αντί για "κινητής υποδιαστολής"), που υπάρχει θαμμένος κάπου(;) στο πρόγραμμα, και προτιμήσαμε να ΜΗ διορθώσουμε αυτό το (μικρό) bug, ώστε το περιοδικό να φτάσει στα χέρια σας χωρίς... καθυστέρηση! Πάντως, ΔΕΝ είναι σημαντικό πρόβλημα, και μπορείτε να το διορθώσετε ΕΣΕΙΣ, μέσω του αρχείου EUROBASE.DBA, σύμφωνα με τις εξηγήσεις που ακολουθούν πιο κάτω...

Πειραματιστείτε με δικές σας ερωτήσεις, άφοβα. Το πολύ-πολύ, μερικές φορές, να μη σας "καταλάβει" το πρόγραμμα. Αλλά αυτό είναι δικό ΤΟΥ πρόβλημα! Στο κάτω-κάτω, μπορείτε ΕΣΕΙΣ να το διδάξετε να... σας καταλάβει. Καιρός, όμως, να μάθετε τον τρόπο γι' αυτό...

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ

Ένα πολύ μεγάλο τμήμα της λειτουργίας του προγράμματος, εξαρτάται άμεσα από τα δεδομένα στο αρχείο "EUROBASE.DBA". Αλλάζοντας αυτό το αρχείο, μπορείτε να κάνετε την ΕΥΡΩΒΑΣΗ... αγνώριστη. Το αρχείο αυτό περιέχει Γεωγραφικές Πληροφορίες, αλλά και στοιχεία ΦΥΣΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ (Λεξιλόγιο συν ΚΑΝΟΝΕΣ Μετάφρασης).

Είναι σημαντικό να κατανοήσετε, πρώτ' απ' όλα, τη ΜΕΘΟΔΟ με την οποία επιτυγχάνεται η "Αυτόματη Μετάφραση". Είναι πάρα πολύ απλή, και

μπορείτε κι εσείς να την... υλοποιήσετε σε BASIC ή PASCAL! Αν θέλετε το "επίσημο" όνομα αυτής της απλής μεθόδου, ονομάζεται "Άμεση Μετάφραση, μέσω Μεταγραφής Αλφαριθμητικών σε πολλούς γύρους" (Direct Translation, through Multiple-Pass String-Rewrite).

Ας υποθέσουμε ότι έχετε πρόσβαση σε έναν πίνακα-λεξιλόγιο, ο οποίος σας δίνει για κάθε ελληνική λέξη, την αντίστοιχη αγγλική λέξη. Θα μπορούσατε τότε να επιχειρήσετε μία "στοιχειώδη μέθοδο μετάφρασης", από ελληνικά σε αγγλικά, χρησιμοποιώντας αντικατάσταση ΚΑΘΕ ελληνικής λέξης (string) με την (αντίστοιχη) λέξη (string) στα αγγλικά...

Δηλαδή, με βάση τον "πίνακα-λεξιλόγιο αντιστοιχιών-strings": "το" -> "the"
"παιδί" -> "child"
"παιδιά" -> "children"
"είναι" -> "is"
"μικρό" -> "small"
"μικρά" -> "small"

...η ελληνική πρόταση "το παιδί είναι μικρό", μεταφράζεται (εύκολα και σωστά) στην πρόταση "the child is small".

- Τι συμβαίνει όμως όταν επιχειρήσουμε (π.χ.) να μεταφράσουμε έτσι, την κάπως "δυσκολότερη" πρόταση: "τα παιδιά είναι μικρά"; ΤΟΤΕ: Μέσω ("μηχανικής") εφαρμογής των αντιστοιχιών του λεξιλογίου μας, θα πάρουμε σαν απάντηση, την (κάπως λανθασμένη) "πρόταση εξόδου": "the children is small".

Αν ξέρετε (λίγα έστω) αγγλικά, βλέπετε αμέσως το λάθος! Η ΣΩΣΤΗ μετάφραση είναι: "the children are small" ("are", αντί για "is"). Προσέξτε ότι αν επιχειρήσουμε να "διευρύνουμε" το Λεξιλόγιο, προσθέτοντας την αντιστοιχία: "είναι" -> "are", θα προκαλέσουμε... σύγχυση, εφόσον θα υπάρχουν, τότε, ΔΥΟ πιθανές εκδοχές μετάφρασης του ρήματος "είναι": "είναι" -> ["is", "are"], ...και ΚΑΝΕΝΑΣ ΤΡΟΠΟΣ να "διαλέξουμε" τη "σωστή εκδοχή", για κάθε περίπτωση!

Υπάρχει τώρα, ένα απλούστατο "κολπάκι", για ν' αποφύγουμε αυτό το αδιέξοδο, και είναι το εξής:

- Ένας "πίνακας-λεξιλόγιο" που να ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ, τα οποία (μετά την "πρώτη μετάφραση"), ξαναπερνάνε από (έναν δεύτερο "γύρο" στη) μετάφραση, κάπως έτσι:

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ "ΠΡΩΤΟΥ ΓΥΡΟΥ":
"το" -> "the"
"παιδί" -> "child #1"
"παιδιά" -> "children #2"
"είναι" -> "isar"
"μικρό" -> "small #1"
"μικρά" -> "small #2"

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ "ΠΡΩΤΟΥ ΓΥΡΟΥ":
"το παιδί είναι μικρό" —> "the child #1 isar small #1" "τα παιδιά είναι μικρά" —> "the children #2 isar small #2"

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ "ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΓΥΡΟΥ":
"#1 isar" -> "is"
"#2 isar" -> "are"
" #1" -> ""
" #2" -> ""

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ "ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΓΥΡΟΥ":
"the child #1 isar small #1" —> "the child is small" (ΣΩΣΤΟ!) "the children #2 isar small #2" —> "the children are small" (ΣΩΣΤΟ!)

Σημειώστε ότι οι "κανόνες" που εκφράζουν αυτοί οι ορισμοί, "εφαρμόζονται" αρχίζοντας από πάνω προς τα κάτω, κι ότι ο "Δεύτερος Γύρος" είναι, στην πραγματικότητα, "πολλοί γύροι", ΟΣΟΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ για να "ισορροπήσει" το string - "Εισόδου", όταν (και μόνο όταν) γίνει ακριβώς ΤΟ ΙΔΙΟ, με το string-"Εξόδου". Επίσης, η ΣΕΙΡΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ των "κανόνων" έχει ΜΕΓΑΛΗ σημασία. Π.χ.: - Αν εφαρμοστεί ΠΡΩΤΑ ο κανόνας " #2" -> "", και ΜΕΤΑ ο κανόνας "#2 isar" -> "are", ...η μετάφραση θα είναι ΕΝΤΕΛΩΣ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ (Γιατί;). Βλέπετε λοιπόν το "κόλπο"; Πρόκειται για χρησιμοποίηση "τεχνητών συμφραζομένων / συμβόλων", τα οποία δίνουν πληροφορίες για ενικό/πληθυντικό αριθμό, και κάνουν τη γραμματική (της μετάφρασης) "εξαρτώμενη από τα συμφραζόμενα" (η οποία λέγεται "Context-Sensitive Grammar", αντί για "Context-Free Grammar"). Η τεχνική αυτή, απλή αλλά "δυνατή", δεν είναι τίποτε



παραπάνω από διαδοχικούς "γύρους" αντικαταστάσεων-strings, και εξαρτάται από τη ΔΙΚΗ σας εφευρικότητα το πόσο καλά θα λειτουργήσει, με βάση "πρόσθετα σύμβολα" της αρεσκείας σας. Πειραματιστείτε λοιπόν με τέτοιους "σύνθετους" κανόνες αντικατάστασης λέξεων (strings), και... θα είσαστε σε θέση, όχι μόνο να "εμπλουτίσετε" το μικρό αυτό παράδειγμα ("κανόνων") πολύ εύκολα, αλλά και να γράψετε ένα ΜΙΚΡΟ πρόγραμμα (σε BASIC/PASCAL κ.λπ.), που να "υλοποιεί" αυτή τη μέθοδο μετάφρασης, χωρίς κόπο, και... χωρίς παραπάνω από 1-2 σελίδες προγράμματος. Δείτε το και σαν άσκηση προγραμματισμού! Εμείς υποσχόμαστε τη λύση στο επόμενο τεύχος! - Και... όποιος γράψει πρώτος μια τέτοια ρουτίνα σε ΚΩΔΙΚΑ ΜΗΧΑΝΗΣ, κερδίζει... μία ΠΛΗΡΗ (ΕΜΠΟΡΙΚΗ) έκδοση του Υπερ-ΚειμενοΓράφου, που δόθηκε σε "περιορισμένη έκδοση" - Public Domain, στην ένθετη δισκέτα του προηγούμενου τεύχους!

Εκείνο που απομένει, είναι να σας πληροφορήσουμε ότι αυτή η απλή "μέθοδος μετάφρασης" είναι ΑΚΡΙΒΩΣ εκείνη που χρησιμοποιεί και η "ΕΥΡΩ-ΒΑΣΗ":

- Ο "ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΡΟΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ" δίνεται στο αρχείο "EUROBASE.DBA", με τη μορφή: g("...(ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΛΕΞΗ)...","...(ΑΓΓΛΙΚΟ STRING)..."), - Ενώ ο "ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ", δίνεται (στο ίδιο αρχείο) με τη μορφή: h("...(ΑΓΓΛΙΚΟ STRING)...","...(ΑΓΓΛ. ΛΕΞΗ/ΛΕΞΕΙΣ)...") Αλλάζοντας λοιπόν ΑΥΤΟΥΣ τους ορισμούς, μπορείτε να αλλάξετε τελείως και τον τρόπο της μετάφρασης, μέχρι και την ίδια τη "γλώσσα εισόδου" (Θα μπορούσατε, π.χ., να χρησιμοποιήσετε σαν "γλώσσα εισόδου" τα Γαλλικά!).

Καλή Επιτυχία. (Αλλά... ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ τα ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ στα strings!)

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ ΑΠΟ ΣΑΣ

Τελειώνουμε το "ΜΕΝΟΥ" του άρθρου, δίνοντάς σας τον τρόπο με τον οποίο είναι οργανωμένο το υπόλοιπο μέρος του αρχείου "EUROBASE.DBA", έτσι ώστε να μπορείτε να κάνετε τις δικές σας αλλαγές ή προσθήκες, ΚΑΙ στη Γεωγραφία:

(1) Τα Βασικά Στοιχεία κάθε ΧΩΡΑΣ, δίνονται με τη μορφή "συναρτήσεων" (της PROLOG), που έχουν τη (γενική) μορφή:
a("country",ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ, ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ,ΕΚΤΑΣΗ,-
,ΠΟΛΗ1,ΠΟΛΗ2,ΠΟΛΗ2,ΠΟΛΗ4) ...όπου οι 4 μεγαλύτερες πόλεις είναι τα strings
[ΠΟΛΗ1,ΠΟΛΗ2,ΠΟΛΗ3,ΠΟΛΗ4].

Μπορείτε να τοποθετήσετε ΔΙΚΑ ΣΑΣ στοιχεία (εκτός από το "country", που δεν επιτρέπεται να αλλάξετε). (Η παύλα αντιπροσωπεύει ένα αχρησιμοποίητο πεδίο).

(2) Τα Στοιχεία κάθε ΠΟΛΗΣ δίνονται με συναρτήσεις της μορφής:
e("city",ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,ΠΟΛΗ,ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ)
...όπου όλα είναι strings, εκτός από τον ΠΛΗΘΥΣΜΟ, που είναι ακέραιος, και έχει "βασική μονάδα" τη χιλιάδα-κατοίκων.

(3) Οι ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ/ΕΞΑΓΩΓΕΣ κάθε χώρας έχουν τη μορφή:
e("import",ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,ΕΙΔΟΣ_ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ, ΠΟΣΟΣΤΟ_στις_ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ)
e("export",ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,ΕΙΔΟΣ_ΕΞΑΓΩΓΗΣ, ΠΟΣΟΣΤΟ_στις_ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ) ...όπου το ΠΟΣΟΣΤΟ_στις_ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ/ΕΞΑΓΩΓΕΣ μετριέται με βάση "τοις εκατό".

Αλλάξτε ό,τι θέλετε, εκτός από τις "σταθερές" λέξεις: "import" και "export".

(4) Τα ΣΥΝΟΡΑ κάθε χώρας (της ΕΟΚ) με ΑΛΛΕΣ χώρες (της ΕΟΚ - μόνο!), δίνονται με τη μορφή:
border(ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,[ΧΩΡΑ1,ΧΩΡΑ2,...])
όπου, όπως βλέπετε, η λίστα [ΧΩΡΑ1,ΧΩΡΑ2,...] επιτρέπει όσες χώρες θέλετε. (Πειραματιστείτε τοποθετώντας και σύνορα με χώρες που ΔΕΝ είναι μέλη της ΕΟΚ, όπως στην περίπτωση των δικών μας γειτόνων!).

(5) Ορισμένα στοιχεία είναι αριθμητικά, και έχουν ένα "μέτρο", το οποίο έχει "ΜΕΓΙΣΤΟ" και "ΕΛΑΧΙΣΤΟ". Οι λέξεις που ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ μέγιστο και ελάχιστο, είναι (αντίστοιχα) τοποθετημένες μέσα στις εξής συναρτήσεις:
minn(ΛΕΞΗ_ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ)
maxx(ΛΕΞΗ_ΜΕΓΙΣΤΟΥ)

(6) Το ΕΙΔΟΣ/ΟΝΟΜΑ του ΜΕΓΕΘΟΥΣ δίνεται με τη μορφή:
size(ΜΕΓΕΘΟΣ,ΕΙΔΟΣ_ή_ΟΝΟΜΑ_ΜΕΓΕΘΟΥΣ)

(7) Η ΜΟΝΑΔΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ (ενός) ΜΕΓΕΘΟΥΣ δίνεται με τη μορφή:
unit(ΜΕΓΕΘΟΣ,ΜΟΝΑΔΑ_ΜΕΓΕΘΟΥΣ)

(8) Οι "ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ ΜΕΓΕΘΩΝ", ορίζονται με βάση τις συντομογραφίες
"gt" = greater_than (= μεγαλύτερο-από)
"lt" = smaller_than (= μικρώτερο-από)

(9) Οι ΛΕΞΕΙΣ που σημαίνουν ΣΥΓΚΡΙΣΗ "μικρότερο-από" / "μεγαλύτερο-από", έχουν τη μορφή:
relop([ΛΕΞΗ1,ΛΕΞΗ2],ΣΥΜΒΟΛΟ_ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ)
...όπου ΣΥΜΒΟΛΑ_ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ είναι τα (ειδικά) strings "lt","gt". Οι "λίστες των λέξεων" (που σχηματίζουν τις "φράσεις σύγκρισης"), μπορούν (π.χ.) να είναι:
["greater","than"], ["lower","than"], ["above"] κ.ο.κ.

(10) Υπάρχουν μερικές "βοηθητικές συναρτήσεις", που διευκολύνουν την προσπάθεια του προγράμματος να "κατανοήσει" τις προτάσεις σας.

Αυτές είναι:

ignore(ΑΣΧΕΤΗ-ΛΕΞΗ): ΑΓΝΟΕΙ την "ΑΣΧΕΤΗ-ΛΕΞΗ" (σαν "μή-σημαντική"!)

assoc(ΛΕΞΗ1,ΛΙΣΤΑ_ΛΕΞΕΩΝ): ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΕΙ τη ΛΙΣΤΑ_ΛΕΞΕΩΝ σαν ΣΥΝΩΝΥΜΗ με τη ΛΕΞΗ1.

synonym(ΣΥΝΩΝΥΜΟ,ΛΕΞΗ): ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ το ΣΥΝΩΝΥΜΟ στη ΛΕΞΗ (η λειτουργία αυτή, μερικές φορές δεν... λειτουργεί. Παρακάμψτε τη, και χρησιμοποιήστε τους κανόνες μετάφρασης g(..) & h(..), που δόθηκαν προηγουμένως).

(11) Η βάση δεδομένων μπορεί να δεχτεί και ορισμούς ΔΡΟΜΩΝ (του οδικού δικτύου), οι οποίοι διασχίζουν πολλές χώρες, αλλά δεν τοποθετήσαμε (στη Βάση) παρά μόνο έναν (φανταστικό δρόμο!). Αν ταξιδεύετε συχνά με αυτοκίνητο, μπορείτε να βάλετε και άλλους δρόμους, με τη μορφή:

r("road",STRING_ΜΗΚΟΥΣ,[ΧΩΡΑ1,ΧΩΡΑ2,...])

...όπου όλα μπορούν να αλλαχτούν, εκτός από τη λέξη "road". (12) Υπάρχει τρόπος νά βάλετε μερικά ΔΙΚΑ σας Γεωγραφικά Στοιχεία, όπως ΠΟΤΑΜΙΑ, και ΥΨΗΛΟΤΕΡΟ/ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ_ΣΗΜΕΙΟ_ΧΩΡΑΣ. Αυτά θα έχουν τη μορφή:

highlow(ΧΩΡΑ,ΤΗΛ.,ΟΝΟΜΑ_ΜΕΓΙΣΤΟΥ, ΜΕΓΙΣΤΟ,ΟΝΟΜΑ_ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ,ΕΛΑΧΙΣΤΟ) και:

river(ΠΟΤΑΜΟΣ,ΜΗΚΟΣ(σε ακέραιο),[ΧΩΡΑ1,ΧΩΡΑ2,...])

Το πρόγραμμα αρχικά είχε προνοήσει και για "βουνά", αλλά έγινε ένα λάθος, (bug), που μεταφράζει τη λέξη "βουνά" σε "εξαγωγές"! Διορθώστε το (μισό) από αυτό το λάθος, διαγράφοντας τις (4) γραμμές του EUROBASE.DBA που (μέσω editor) βρίσκετε να περιέχουν το string "ΒΟΥΝ". Αυτό ΔΕΝ θα ενεργοποιήσει τα "βουνά", αλλά θα σταματήσει (τουλάχιστον) τη λανθασμένη μετάφραση "ΒΟΥΝΑ" = "exports"! Αν σας κούρασαν κάπως όλες αυτές οι εξηγήσεις, θα σας χρησιμεύσουν πολύ για ν' αποφύγετε κάποιες δυσκολίες, όταν/όποτε βαρεθείτε την παρούσα Βάση Δεδομένων, και θελήσετε να φτιάξετε μία εντελώς δική σας "ΕΥΡΩΒΑΣΗ"...

Τέλος, φίλοι & φίλες, αν έχετε κάποια απορία, ή θέλετε τις "προσαρμογές της Turbo-PROLOG στα Ελληνικά" (ο... καθένας με τον πόνο του!), ή μία πιο πλήρη έκδοση της "ΕυρωΒάσης", κ.λπ., στείλτε μας τα στοιχεία σας στο περιοδικό, (Γιώργο Στάθη), και ο γράφων θα επικοινωνήσει μαζί σας. ❑



Οι εταιρίες εισαγωγής και διάθεσης original software ενημερώνουν το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού ότι όσοι έμποροι ή υπάλληλοι καταστημάτων αντιγράφουν προγράμματα γιά computers χωρίς νόμιμο δικαίωμα και τα πωλούν σε οποιαδήποτε μορφή (δισκέτες ή κασέτες) καθώς και όσοι αγοράζουν τέτοια προϊόντα τιμωρούνται με αυστηρές ποινές φυλακίσεως και χρηματικά πρόστιμα (Ν 1805/88 περί προγραμμάτων Η/Υ κλπ).

Οι πιό πάνω παραβιάζουν το νόμο 2387/20 περί πνευματικής ιδιοκτησίας καθώς και το νόμο 146/14 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

GREEK Software® ARCADE ThirdWave

PC MASTER software club

ENTERPRISE
Ένα παιχνίδι χιλίων κινδύνων.

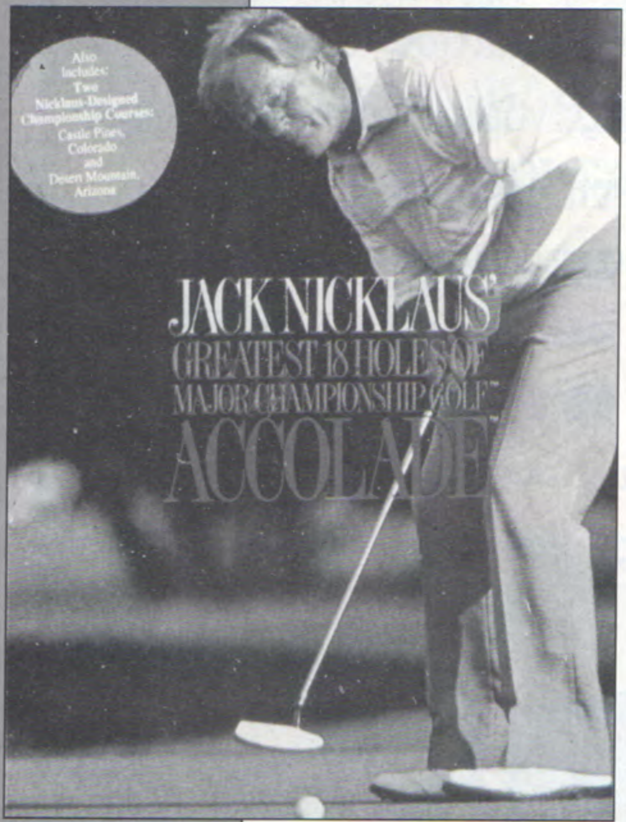
	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G030B	2500	2250

AFTERBURNER
Το μεγάλο "hit" των 8bits υπολογιστών, τώρα και σε PCs. Ένα δυνατό shoot 'em up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G031B	5950	5350

JACK NICKLAUS GOLF
Μια από τις καλύτερες μεταφορές του σπορ αυτού σε υπολογιστή.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G032B	3550	3195
Δισκέτα 3 1/2"	G032S	3550	3195



DON'T GO ALONE
Ο τίτλος και μόνο, αποτελεί σαφή προειδοποίηση. Θα υπακούσετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G033B	3550	3195
Δισκέτα 3 1/2"	G033S	3550	3195

KARTING GRAND PRIX
Τα χαμηλά αυτά αυτοκινητάκια είναι πολύ διασκεδαστικά, πολύ γρήγορα, αλλά και πολύ επικίνδυνα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G034B	2500	2250
Δισκέτα 3 1/2"	G034S	2500	2250

GHOSTBUSTERS II
Είναι ικανά τα φαντάσματα να φοβίσουν το PC και εσάς;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G035B	5500	4950

DEATHTRACK
Μια κούρσα θανάτου, σε ένα αρκετά δύσκολο game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G036B	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2"	G036S	5500	4950

LEISURE SUIT LARRY II
Θα βρει ο Larry Laffer την αληθινή αγάπη;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G037B	7600	6850
Δισκέτα 3 1/2"	G037S	7600	6850

3D HELICOPTER
Ο πρώτος εξομοιωτής πτήσης της Sierra. Πετάξτε με ένα ελικόπτερο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G038B	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2"	G038S	5500	4950

SPACE QUEST III
Το διαστημικό adventure της Sierra.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G039B	7600	6840
Δισκέτα 3 1/2"	G039S	7600	6840

COLONEL'S QUEST
Ένα συγκλονιστικό adventure game, στρατιωτικού περιεχομένου.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	G040B	8500	7650
Δισκέτα 3 1/2"	G040S	8500	7650

BALLISTIX
Ένα αρκετά εγκεφαλικό παιχνίδι με μπάλες.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D042B	3700	3350
Δισκέτα 3 1/2"	D042S	3700	3350

F-15 II STRIKE EAGLE
Ένας εξομοιωτής πτήσης αρκετά δύσκολος και προκλητικός.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D044B	5900	5300
Δισκέτα 3 1/2"	D044S	5900	5300

MICROPROSE SOCCER
Ο μαγικός κόσμος του ποδοσφαίρου, τώρα και στο PC σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D045B	3700	3350
Δισκέτα 3 1/2"	D045S	3700	3350

RICK DANGEROUS
Ένα αρκετά ενδιαφέρον arcade adventure παιχνίδι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D046B	3700	3350
Δισκέτα 3 1/2"	D046S	3700	3350

M1 TANK PLATOON
Μια συναρπαστική εμπειρία μέσα σε τεθωρακισμένα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D047B	6900	6200
Δισκέτα 3 1/2"	D047S	6900	6200

WIZBALL
Ένα πολύ πρωτότυπο παιχνίδι. Δώστε χρώμα στις γκρίζες πίστες του και κερδίστε. Προσοχή όμως, γιατί δεν είστε μόνος...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P023B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P023S	3700	3300

PLATOON
Στο δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο, ο μέσος όρος της ηλικίας των νεκρών ήταν 25 χρόνια. Στον πόλεμο του Βιετνάμ 19...
Το arcade adventure των μεγάλων συγκινήσεων.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P025B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P025S	3700	3300



GDALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Κάντε το PC σας .... Ολυμπιακό χωριό.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P027B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P027S	3700	3300

ROBOCOP

Ο μελλοντικός προστάτης του νόμου, σε ένα φοβερό computer game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P028B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P028S	3700	3300

BLOOD MONEY

Κάποιος είχε πει ότι το πολύ χρήμα δεν είναι ποτέ νόμιμο... (Μόνο για EGA)

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D041B	3700	3350

NEVERMIND

Η συναρμολόγηση ενός παζλ μπορεί να αποδειχτεί κάπως δύσκολη υπόθεση. (Μόνο για EGA)

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	D043B	3700	3350
Δισκέτα 3 1/2"	D043S	3700	3350

WHERE TIME STOOD STILL

Προϊστορική περιπέτεια και αγωνία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P029B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P029S	3700	3300

ARKANOID

Το θρυλικότερο breakout game από καταβολής υπολογιστών.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P022B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P022S	3700	3300

Κάθε μήνα, μέσα σ' αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα PC Games που κυκλοφορούν. Μπορείτε να τα αποκτήσετε μέσω ταχυδρομείου, συμπληρώνοντας το παρακάτω κουπόνι. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στον κωδικό που θα γράψετε, αφού είναι καθοριστικός για το αν θα λάβετε το παιχνίδι που θέλετε, στο format που θέλετε.

Επίσης, πριν παραγγείλετε, ελέγξτε προσεκτικά αν το παιχνίδι που θέλετε συνεργάζεται με την κάρτα γραφικών του υπολογιστή σας. Σε κάθε τίτλο παιχνιδιού, αναγράφεται η κάρτα γραφικών με την οποία συνεργάζεται. Αν δεν υπάρχει συγκεκριμένη κάρτα, τότε το παιχνίδι τρέχει σε CGA.

Τα παιχνίδια του PC MASTER Software Club υπάρχουν στα formats που γράφονται, και μόνο σε αυτά.

Στείλτε το κουπόνι στη διεύθυνση:
Προς Περιοδικό PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

GREEN BERET

Ένα φοβερό shoot 'em up. Όσοι φορούν το πράσινο μπερέ, πρέπει να το τιμούν.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PC MASTER
Δισκέτα 5 1/4"	P026B	3700	3300
Δισκέτα 3 1/2"	P026S	3700	3300

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PC MASTER	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

•Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες.

PC MASTER 7

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ______
Τ.Κ.___ ΠΟΛΗ______ ΤΗΛ.____

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ______ ΗΜ/ΝΙΑ____

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ
ΚΗΔΕΜΟΝΑ______ ΗΜ/ΝΙΑ____

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.
Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PC MASTER.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
Περιοδικό PC MASTER
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

•Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.
•Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

του Γιάννη Ρηγόπουλου

Όσο και αν σας φαίνεται παράξενο, πριν από τρία περίπου χρόνια, ο όρος "Bulletin Board System" ή "BBS" ήταν σχεδόν άγνωστος στο ευρύ ελληνικό κοινό. Οι τράπεζες πληροφοριών (οι BBS) αποτελούσαν προνόμιο μόνο στις Ηνωμένες Πολιτείες. Παρ' όλα αυτά όμως, δεν κατάφερε να κρατηθεί το μονοπώλειο των βάσεων. Στην Ελλάδα, άρχισαν να δημιουργούνται οι πρώτες τράπεζες πληροφοριών, όχι βέβαια στο επίπεδο των αντίστοιχων αμερικανικών, αλλά σίγουρα με πολλές προοπτικές. Προοπτικές που έδωσαν μέχρι σήμερα νέα φτερά στους τολμηρούς χρήστες, που επιδίωκαν να ανταγωνιστούν το αμερικανικό πρότυπο. Η πραγματικότητα είναι ότι το πέτυχαν! Και η επιτυχία δεν θα σταματήσει εδώ. Ας δούμε, λοιπόν, τι είναι τέλος πάντων αυτές οι τράπεζες πληροφοριών (για συντομία Τ.Π.) και τι προσφέρουν στο κοινό. Θα δούμε, επίσης, ορισμένα προγράμματα δημιουργίας Τ.Π., με τα οποία μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας ερασιτεχνική βάση, μερικά από τα δημοφιλέστερα προγράμματα επικοινωνιών, και τέλος θα παρουσιάσουμε μερικές από τις καλύτερες Τ.Π. που λειτουργούν αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ;

Σε πολλούς από σας, οι Τ.Π. ίσως είναι κάτι το πολύ άγνωστο - μπορεί και κάτι το αδιάφορο. Μάλλον, θα πρέπει να αρχίσετε να ασχολείστε με αυτές, διότι άρχισαν να γίχνονται πια τρόπος ζωής και στη χώρα μας, στον κύκλο των κομπιουτεράδων.

Οι Τ.Π., λοιπόν, ξεκίνησαν σαν ιδέα, όπως είπαμε και παραπάνω, από τις Η.Π.Α. Σκοπός τους ήταν και είναι η ανταλλαγή πληροφοριών, γνώσεων και ιδεών μεταξύ των χρηστών τους, καθώς και η παροχή public domain προγραμμάτων. Τα προγράμματα άρχισαν να αυξάνονται δραματικά, χάρη στη βοήθεια των Τ.Π., δημιουργώντας έτσι ένα κέντρο απ' όπου διοχετεύονται και στον υπόλοιπο κόσμο. Επίσης, μεγάλος αριθμός μηνυμάτων άρχισαν να μεταφερόνται σε όλες τις Τ.Π., όπου κι αν είναι αυτές, χάρη στο σύστημα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή των συστημάτων NET, ειδικά για αυτό το σκοπό. Τα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα των αμερικανικών Τ.Π. είναι, βέβαια, σημαντικά ανώτερα από των αντίστοιχων στη χώρα μας, αλλά σίγουρα ο ανταγωνισμός άρχισε να γίνεται φανερός.

Γενικά, οι Τ.Π. λειτουργούν ερασιτεχνικά, και ο οποισδήποτε χρήστης μπορεί να γίνει SysOp (System Operator) μιας Τ.Π., χωρίς να έχει φοβερά προσόντα. Αυτά που χρειάζονται, είναι να υπάρχει τουλάχιστον μια τηλεφωνική γραμμή αφιερωμένη στη βάση, ένα modem εσωτερικό ή εξωτερικό, από 1.200 - 9.600 baud (για την Ελλάδα, το baud rate που επιτρέπουν οι τηλεφωνικές γραμμές είναι πολύ χαμηλό, γύρω στα 2.400 baud), ένα από τα προγράμματα δημιουργίας Τ.Π, τα οποία στην πλειοψηφία τους βρίσκονται σαν public domain, ένα μέσο αποθήκευσης - είτε αυτό είναι σκληρός δίσκος ή κάποιο CD-ROM - μερικά προγράμματα

για αρχή, και τέλος ένα καλό ...profil! Επίσης, ένα γρήγορο μηχάνημα θα ήταν μεγάλο ένα μεγάλο ατού. Από 'κει και πέρα, το "στήσιμο" της βάσης είναι ζήτημα μερικών μόνο ωρών. 'Ενα standard configuration ενός αμερικανικού συστήματος είναι ένα μηχάνημα AT 286 ή 386, ένα modem 2400 ή και 9600, περιφερειακές μονάδες από 40Mb έως και 1Gb(!), ή CD-ROM, και τέλος ένα πρόγραμμα δημιουργίας Τ.Π. Ο αριθμός των τηλεφωνικών γραμμών κυμαίνεται από 1 έως 4. Στην Ελλάδα, τα συστήματα διαθέτουν συνήθως μηχανήματα από PC XT έως και AT 386, modem έως 2400, περιφερειακές μονάδες έως 80Mb (τώρα άρχισαν δειλά - δειλά να εμφανίζονται και τα πρώτα CD-ROM σε μερικές βάσεις), ένα πρόγραμμα δημιουργίας Τ.Π. από αυτά που χρησιμοποιούνται και στο εξωτερικό, και τέλος 1 έως και 4 τηλεφωνικές γραμμές.

'Οπως βλέπετε κι εσείς, με μια γρήγορη σύγκριση, βγάζουμε το συμπέρασμα ότι οι ελληνικές Τ.Π. άρχισαν να φτάνουν σε ποιότητα τα πρότυπά τους! Η πτώση των τιμών στο hardware που υπάρχει στη χώρα μας, επιτρέπει σε κάθε SysOp να αναβαθμίσει τη βάση του και, γιατί όχι, να φτάσει στο επίπεδο ορισμένων αμερικανικών βάσεων. Το μέλλον, λοιπόν, είναι ελπιδοφόρο.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΓΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ Τ.Π.

Οι SysOps χρησιμοποιούν ειδικά προγράμματα για να δεχτούν στη βάση τους εσάς τους callers. Εσείς, όμως, για να συνδεθείτε σε κάποια Τ.Π., θα πρέπει να διαθέτετε ένα modem εσωτερικό ή εξωτερικό και ένα πρόγραμμα επικοινωνίας, το οποίο να καθιστά δυνατή τη σύνδεση, και να σας παρέχει και κάποιο κατάλογο data τηλεφώνων ορισμένων Τ.Π. Για να δούμε όμως, εν συντομία, μερικά από τα πιο δημοφιλή προγράμματα επικοινωνιών που κυκλοφορούν και χρησιμοποιούνται από τους users.

1) BitCom (Bit Software).

Είναι ένα από τα πιο παλιά προγράμματα επικοινωνίας, και δεν διαθέτει ευκολίες που προσφέρουν άλλα προγράμματα του είδους. Γι' αυτό το λόγο, δεν βρήκε απήχηση στους users που ασχολούνται με το θέμα. Το διακρίνει η δυσχρηστία, αλλά αν λάβουμε υπόψη μας ότι ήταν ένα από τους πρωτοπόρους στα προγράμματα επικοινωνιών, ίσως τότε το δικαιολογήσουμε. Το BitCom, πάντως, πέρασε σχετικά απαρατήρητο. Κάνει τη δουλειά του, αλλά δεν είναι αυτό που θα έψαχνε κάποιος σοβαρός χρήστης.

2) Procomm v2.4.2 (Datastorm Technologies).

Το Procomm αποτέλεσε ένα από τα καλύτερα προγράμματα επικοινωνίας για PCs, μιας και αντίθετα με το BitCom, είχε πολύ δυνατές λειτουργίες και - το σημαντικότερο - ήταν τρομερά εύχρηστο. Ακολούθησε στη συνέχεια και μια νέα έκδοση του προγράμματος, το Procomm+/Test drive, που ήταν μια demo public domain έκδοση του Procomm+, η οποία βρήκε τελικά το δρόμο της στην αγορά σαν commercial πρόγραμμα, και όχι σαν public domain όπως ξεκίνησε. Το Procomm είναι ίσως το πρώτο πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε περισσότερο από τους χρήστες, και επομένως έγινε ένα από τα δημοφιλέστερα.

3) Telix v3.11 (Exis Inc. & Colin Sampaleanu).

Μπορεί το Procomm να άνοιξε το δρόμο στα ποιοτικά προγράμματα επικοινωνίας, αλλά το Telix αποτέλεσε το υπ' αριθμό 1 πρόγραμμα στην προτίμηση των χρηστών. Εάν το Procomm είναι τρομερά εύχρηστο, τότε για το Telix δεν υπάρχει άλλη λέξη για να χαρακτηρίσουμε την ευχρηστία του! Το Telix είναι τόσο τέλειο στη δομή του, ώστε ακόμη και ένας αρχάριος μπορούσε να το χρησιμοποιήσει χωρίς να χρειάζεται να ζητήσει καμιά βοήθεια. Κάθε του option έχει επεξήγηση της λειτουργίας του, και ο καθένας μπορεί να καθοδηγηθεί μόνος του χωρίς πρόβλημα. Εάν σκεφτεί κανείς πως είναι public domain πρόγραμμα, θα πρέπει να του δώσουμε το άριστα. 'Αλλωστε, αυτό δείχνει και η προτίμηση των χρηστών.

4) Freeway Advanced v2.2 (Kortek Inc.).

Το Freeway Adv. είναι ένα σχετικά νέο πρόγραμμα, με ορισμένες καινοτομίες που το έκαναν σχετικά γνωστό στο χώρο. Από τα πιο χτυπητά προσόντα του, είναι η δυνατότητα αυτόματης δημιουργίας script (Auto-pilot), τα πακέτα τηλεφωνικών καταλόγων και το φίλτρο θορύβου(!). Η έλλειψη, όμως, ορισμένων πρωτοκόλλων επικοινωνίας δεν του επέτρεψαν να γνωρίσει τις δόξες του Procomm και του Telix. 5) Telemate v1.20 (Hu Tsung).

Το Telemate είναι ένα πολύ καινούργιο public domain πρόγραμμα επικοινωνίας, το οποίο απ' ότι φαίνεται θα αποτελέσει το "Telix" της δεκαετίας του '90. Αυτό που το κάνει και ξεχωρίζει, είναι η πρωτοποριακή multitasking λειτουργία του, η οποία του επιτρέπει να εκτελεί πολλές εργασίες μαζί, χωρίς να επηρεάζει η μια την άλλη. Οι λειτουργίες αυτές γίνονται με τη βοήθεια παραθύρων στην οθόνη. Στη σωστή λειτουργία συντελεί και η χρήση mouse. Ξεχάστε πια το πληκτρολόγιο! Η νέα γενιά προγραμμάτων επικοινωνίας έφτασε! Τι θα λέγατε να κάνετε download κάποιο πρόγραμμα, ενώ φορμάρετε δισκέτες στο drive σας! Θα έχει άραγε αυτό το καταπληκτικό πρόγραμμα την τύχη των προγόνων του (Procomm, Telix), ή θα παραμείνει άδικα στην αφάνεια;

ΤΑ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΑΡΧΕΙΩΝ

Κάθε Τ.Π. υποστηρίζει ορισμένα πρωτόκολλα μεταφοράς αρχείων, για την περίπτωση που θέλετε να λάβετε ή να στείλετε. Αυτά τα πρωτόκολλα υπάρχουν και στα προγράμματα επικοινωνίας που χρησιμοποιείτε εσείς για τις συνδέσεις σας. Υπάρχουν πολλοί τύποι πρωτοκόλλων, από τα οποία το καθένα χαρακτηρίζεται από την ταχύτητά του και από το πόσο αξιόπιστο είναι στη μεταφορά ενός αρχείου, σε επίπεδο ελέγχου λαθών. Τα πιο γνωστά πρωτόκολλα μεταφοράς αρχείων είναι τα εξής:

1) Xmodem.

Είναι το πιο δημοφιλές πρωτόκολλο. Είναι αρκετά γρήγορο, αλλά όχι τόσο όσο άλλα πρωτόκολλα. Ο έλεγχος λαθών γίνεται με το σύστημα του checksum ή με CRC (Cyclic Redundancy Check). Το Xmodem απαιτεί no parity, 8 data bits και 1 stop bit, για τη λειτουργία του. 2) SEAlink.

Είναι μια προχωρημένη έκδοση του Xmodem, με μεγαλύτερη ταχύτητα μεταφοράς (15% έως και 25%). Επίσης, μπορεί να μεταφέρει περισσότερα από ένα αρχεία κάθε φορά.

3) Ymodem.

Είναι μια παραλλαγή του Xmodem, η οποία χρησιμοποιεί blocks των 128bytes ή των 1.024bytes σε μέγεθος, και κρατάει το σωστό όνομα, μέγεθος και ημερομηνία του αρχείου.

4) Zmodem.

Είναι ένα πολύ προχωρημένο πρωτόκολλο, πολύ γρήγορο και εκπληκτικά αξιόπιστο, προσφέροντας και extra χαρακτηριστικά. Το Zmodem έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει περισσότερα από ένα αρχεία, των οποίων τα ονόματα υπάρχουν σε κάποιο batch αρχείο. Μπορεί να ελέγξει και να διορθώσει τα λάθη γρήγορα, και επίσης να συνεχίσει καποια μεταφορά από το σημείο που μπορεί να είχε διακοπεί.

5) ASCII.

Σε αυτό το πρωτόκολλο, εκείνος που στέλνει, πληκτρολογεί χαρακτήρες, και εκείνος που λαμβάνει, τα βλέπει μπροστά του. Στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει έλεγχος λάθους σε αυτό το πρωτόκολλο, αλλά μαλλον δεν είναι απαραίτητο, μιας και χρησιμοποιείται για τη μεταφορά μόνο μηνυμάτων που έχετε συντάξει από πριν. 6) BiModem.

Αυτό το πρωτόκολλο επιτρέπει μεταφορά αρχείων και προς τις δύο κατευθύνσεις, ταυτόχρονα. Επίσης, κατά τη διάρκεια της μεταφοράς, επιτυγχάνεται και συνομιλία μέσω “CHAT”. Τέλος, διαθέτει και το χαρακτηριστικό του Zmodem, το οποίο επιτρέπει να συνεχίσετε τη μεταφορά από το σημείο που τη σταματήσατε. Ο έλεγχος των λαθών είναι κι εδώ πολύ αξιόπιστος. Επειδή αυτό το πρωτόκολλο παρέχεται σαν εξωτερικό, χρειάζεται κάποια διαδικασία για setup, που στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι αρκετά επίπονη (και από εμπειρία του γραφόντος).

ΠΩΣ ΘΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΚΑΠΟΙΑ Τ.Π.

Εκείνο που χρειάζεται για να συνδεθείτε σωστά με κάποια Τ.Π., είναι να ξέρετε να δουλεύετε το πρόγραμμα επικοινωνίας που χρησιμοποιείτε, να έχετε ορίσει τα settings του modem σας για τη σύνδεση (1.200 ή 2.400, No parity, 8 data bits, 1 stop bit) και το standrard ασύγχρονης επικοινωνίας που θα χρησιμοποιήσετε. Τα standard ασύγχρονης επικοινωνίας είναι τα BELL 103 και 212A, και CCITT V.21 και V.22. Αυτά υποστηρίζονται από την πλειοψηφία των modems που κυκλοφορούν στην αγορά. Στην Αμερική χρησιμοποιείται το BELL, ενώ στην Ευρώπη είναι πιο διαδεδομένο το CCITT. Στη χώρα μας, όμως, οι περισσότερες Τ.Π. λειτουργούν σε BELL. Αφού οριστούν όλα τα παρακάτω, δεν μένει τίποτε άλλο από το να πάρετε, μέσω του προγράμματος επικοινωνίας σας πάντα, το τηλέφωνο κάποιας Τ.Π. Από ‘κει και πέρα, η ίδια η βάση σας καθοδηγεί στο πώς θα δώσετε τα στοιχεία σας, για να καταχωρηθείτε σαν user, και βέβαια παρέχει και Help των options που σας προσφέρει. Κάθε φορά που θα συνδέεστε με μια συγκεκριμένη Τ.Π., θα πρέπει να δώσετε τα στοιχεία που βάλατε την πρώτη φορά, και βέβαια τον κωδικό εισόδου που επίσης έχετε ορίσει, και τον οποίο μόνο εσείς ξέρετε. Περιπλανώμενοι στα “παρακλάδια” της βάσης, θα βρείτε πολλά μηνύματα από άλλους χρήστες, και προγράμματα τα οποία μπορείτε να κάνετε download (να πάρετε). Εδώ, πρέπει να σημειωθεί πως η κάθε βάση ορίζει κάποιο βαθμό επιπέδου ασφαλείας.

Αρχικά, οι δραστηριότητές σας είναι περιορισμένες, διότι ανάλογα με το επίπεδο που σας δίνει ο SysOp, έχετε και ανάλογες προσβάσεις και κάποιο αντίστοιχο χρόνο. 'Ολες σχεδόν οι Τ.Π. βάζουν κάποιο συμβολικό ποσό συνδρομής, για όποιον θέλει να αποκτήσει το υψηλότερο επίπεδο, με περισσότερες δυνατότητες απ' ό,τι είχε όταν δεν ήταν συνδρομητής. Η συνδρομή επιτρέπει συνήθως στο χρήστη να κάνει upload (να στείλει) κάποιο πρόγραμμα, ή να πάρει προγράμματα κάποιας private περιοχής της βάσης, με special προγράμματα ειδικά για συνδομητές. Και φυσικά, ο χρόνος σύνδεσης φτάνει και το μέγιστο. Υπάρχουν και κάποιες Τ.Π. οι οποίες δουλεύουν μόνο με συνδρομητές, αλλά αυτές είναι ημιεπαγγελματικές και ελάχιστες.

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Ας ρίξουμε, τώρα, μια ματιά σε ορισμένες από τις Τ.Π. που λειτουργούν αυτή τη στιγμή στην Αθήνα. 'Ετσι, θα γνωρίσετε καλύτερα τις Τ.Π. και το τι σας προσφέρει η κάθε μια από αυτές. Αυτή η παρουσίαση είναι η πρώτη που έγινε στην Ελλάδα, και ευχόμαστε να ακολουθήσει ύστερα από λίγο καιρό και άλλη. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, με την....

1) ACROBASE

Στόχοι της βάσης είναι η προσφορά στο χρήστη όχι μόνο προγραμμάτων και μηνυμάτων, αλλά και χρήσιμων πληροφοριών που θα τον βοηθήσουν στο χόμπυ του, ή και στη δουλειά του. Με εξειδικευμένες conferences, με μια σειρά από πολύ αξιόλογα άρθρα και sources προγραμμάτων, με ένα διάλογο - ειδικά αυτόν με θέμα την τεχνητή νοημοσύνη, με τον οποίο γίνεται προσπάθεια διαπαιδαγώγησης στο θέμα αυτό. Σε ειδικές περιοχές, υπάρχει κάλυψη και άλλων μηχανημάτων, όπως Atari ST και Amiga, με άρθρα και προγράμματα. Τα γραφικά δίνουν ένα όμορφο περιβάλλον, χωρίς όμως περιττές καρικατούρες που κουράζουν το χρήστη. Η προσπάθεια της βάσης είναι να κρατήσει υψηλό το επίπεδο ποιότητας, και όχι να γεμίσει από ποσότητες άρθρων και προγραμμάτων. Υπάρχουν, βέβαια, και μερικά προβληματάκια, τα οποία αναμένεται να ξεπεραστούν, όπως η αδυναμία 24ωρης λειτουργίας, η δυσκολία κλήσης, λόγω μεγάλης απασχόλησης από τους χρήστες της βάσης. Τα conferences που βρίσκονται εν λειτουργία, είναι τα εξής:

PC-CLUB (Με προγράμματα, άρθρα και διάλογο)
AMI-ATA (Το Club των Atari και Amiga)
C CLUB (Το Club της "C")
AI CLUB (Το Club της τεχνητής νοημοσύνης)
ΠΟΛΙΤΙΚΟ ΒΗΜΑ ('Ενα αρκετά διασκεδαστικό club)

Σε λίγο καιρό, αναμένονται η ACRODATA (μια υποβάση μόνο για συνδρομητές), η ΟΛΥΜΠΙΑ (η ηλεκτρονική αγορά της βάσης) και το INTERNATIONAL (ένα "παράθυρο" στον κόσμο). Ο SysOp της βάσης είναι ο κ. Στέλιος Χαμόδρακας, και μπορείτε να συνδεθείτε με τη βάση στα 1200-N-8-1 CCITT/BELL στο τηλέφωνο 8231753, από 20:00-8:00, και σε λίγο στο 8811580 σε 24ωρη βάση.

2) AMAZING REMOTE

Η AMAZING REMOTE ξεκίνησε το Δεκέμβριο του 1988, με τη συγχώνευση των D.K. REMOTE και της AMAZING BBS. Σκοπός της είναι η

ΟΝΟΜΑ	BAUD RATE	ΤΗΛΕΦΩΝΟ
ACROBASE	1200-N-8-1	8811580
AMAZING REMOTE	1200-N-8-1	8136778
ΑΡΓΩΣ	1200-N-8-1	3642111
DATASTORM PLUS	1200-N-8-1	5442815
FORUM ON-LINE	1200-N-8-1	3648297
HORIZON BBS	1200-N-8-1	8141135
INFO-BASE	1200-N-8-1	2627711
LK-BANK	1200-N-8-1	8674834
SILICON BBS	1200-N-8-1	2818718
SPECTRUM & SKY	1200-N-8-1	5752142
WARGAMES	1200-N-8-1	3238730

Οι Ελληνικές Τράπεζες Πληροφοριών.

ελεύθερη και χωρίς περιορισμούς ανταλλαγή ιδεών και γνώσεων, καθώς και η ελεύθερη συζήτηση σε τοπικό και διεθνές επίπεδο (με conferences), ανταλλαγές προγραμμάτων (μόνο public domain), από τοπικά και διεθνή δίκτυα. Η βάση είναι καθαρά ερασιτεχνική και ελεύθερη στη χρήση, υποστηρίζοντας IBM συμβατούς, Atari ST και Amiga, με τα εξής επίπεδα:

2: Για νέους χρήστες, με 9 λεπτά καθημερινής χρήσης και με αυστηρά περιορισμένες επιλογές εντολών, εως την εξακρίβωση των στοιχείων του χρήστη.

3: Για κανονικούς χρήστες, με 18 λεπτά καθημερινά για πρόσβαση σε όλες τις περιοχές μηνυμάτων / προγραμμάτων εκτός των δικτύων. 50: Χρήστες - μέλη του C.I.S. και του Deere College. 11-22: Για συνδρομητές (45 λεπτά) με πρόσβαση στο αθηναϊκό δίκτυο. 111-122: Για συνδρομητές (45 λεπτά) με πρόσβαση στο ελληνικό δίκτυο.

211-222: Για συνδρομητές (45 λεπτά) με πρόσβαση στο διεθνές δίκτυο.

Η AMAZING REMOTE συνεργάζεται με άλλες ελληνικές και διεθνείς βάσεις στα πλαίσια των δικτύων, με περισσότερες από 7.000 βάσεις σε όλο τον κόσμο (FIDONET), ανταλλάσσει μηνύματα από 600 θέματα συζητήσεων (conferences), και public domain προγράμματα για όλα τα ενδιαφέροντα. Το σύστημα υποστηρίζεται από ένα XT 8088, 40Mb σκληρό δίσκο, modem 1.200baud και ένα server 80386. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται, είναι το RBBS-PC, και utilities του FIDO. Μπορείτε να συνδεθείτε με τη βάση στο τηλέφωνο 8136778, και ο SysOp, κ. Δημήτρης Κουμανάκος, είναι πρόθυμος να σας δώσει κάθε βοήθεια.

3) ΑΡΓΩΣ

Η ΑΡΓΩΣ είναι μια επαγγελματική Τ.Π. και η

πρώτη με σύστημα ανοικτού δικτύου υπολογιστών στην Ελλάδα. Οποιοσδήποτε συνδεθεί με τη βάση, μπορεί να προσπελάσει πληροφορίες, να "πάρει" προγράμματα για τον υπολογιστή του, να στείλει και να λάβει μηνύματα, ή να πάρει μέρος σε συζητήσεις γενικού ενδιαφέροντος. Για να γίνετε μέλη της βάσης, θα πρέπει να συμπληρώσετε τα στοιχεία ενός ερωτηματολογίου που σας εμφανίζεται την πρώτη φορά σύνδεσης, καθώς και τον κωδικό της αρεσκείας σας. Για να πάρετε χρόνο πρόσβασης στο δίκτυο, και να καταχωρηθείτε στη λίστα των χρηστών, πρέπει να επικοινωνήσετε με τα τηλέφωνα 3640541 και 3608505. Ο χρόνος πρόσβασης είναι 30 λεπτά καθημερινώς, στο 5ο επίπεδο. Σε κάθε χρήστη παρέχεται ένας κωδικός επιπέδου από 5 (νέος χρήστης) εως 1 (SysOp).

Ανάλογα με τον καιρό που έχει ο χρήστης στο δίκτυο, έχει το δικαίωμα να "αγοράσει" νέο επίπεδο, φτάνοντας μέχρι και το 3ο επίπεδο. Κάθε παραπάνω επίπεδο έχει περισσότερη ώρα στο σύστημα (ανά 15 λεπτά), περισσότερες δυνατότητες και μεγαλύτερη βέβαια χρέωση. Το μέλος της βάσης έχει μοναδική υποχρέωση να πληρώνει μια μηνιαία συνδρομή ανάλογη με το επίπεδό του. Η συνδρομή δεν είναι ιδιαίτερα υψηλή (500 δρχ. το μήνα για το 5ο επίπεδο και 500 δρχ. για κάθε ένα επίπεδο παραπάνω), και γι' αυτό είναι προσιτή στον καθένα. Το σύστημα λειτουργεί με ελληνικό πρόγραμμα, 24 ώρες το 24ωρο, και στα 1200/2400-N-8-1. Η εταιρία εκμετάλλευσης της "ΑΡΓΩΣ" είναι η Ε+Π.

4) DATASTORM PLUS

Η DATASTORM PLUS είναι μια βάση, η οποία μπορούμε να πούμε ότι πέρασε ορισμένες "μεταρρυθμίσεις" μέχρι να αποκτήσει τη μορφή και το όνομα που έχει σήμερα. Η οργάνωση και λειτουργία της ως Τ.Π. ξεκίνησε με τη βάση "ΑΡΤΕΜΙΣ", το 1985. Η βάση λειτούργησε γύρω στα δύο χρόνια, εξυπηρετώντας μόνο συνδρομητές. Μετά από τα δύο χρόνια και συγχρόνως με την ανανέωση του προγράμματός της, άλλαξε όνομα και λειτούργησε-ως "ΔΕΛΤΑ". 'Αλλος ένας χρόνος περνάει με αυτή την ονομασία, και όταν ο ανταγωνισμός αρχίζει να φαίνεται όλο και πιο έντονος, ξαναλλάζει το όνομά της σε "COMPU-LINK", για οκτώ περίπου μήνες. Με αλλαγές στο hardware, η βάση παίρνει πια το τελικό της όνομα και αλλάζει μορφή εξυπηρέτησης. 'Ετσι, πριν τρεις περίπου μήνες, η βάση άρχισε να λειτουργεί ελεύθερα στον τομέα των μηνυμάτων, και για τους συνδρομητές στα downloadings προγραμμάτων. Επίσης, γίνεται και μια προσπάθεια, η οποία κοντεύει να ολοκληρωθεί, για τοπικό net-mail μαζί με τις βάσεις AMAZING REMOTE ΚΑΙ SILICON BBS. Μέχρι το τέλος του Ιανουαρίου 1990, θα υπάρχει και ανταπόκριση από όλο τον κόσμο, μέσω του δικτύου FIDO-NET. Βέβαια, η βάση τηρεί τους διεθνείς κανονισμούς του FIDO-NET, με διάθεση public domain προγραμμάτων και μόνο. Σύντομα αναμένεται και μια δεύτερη γραμμή, ταυτόχρονα με το ξεκίνημα του διεθνούς net-mail, για την αποσυμφόρηση της ήδη υπάρχουσας γραμμής, η οποία θα είναι κατηλειμμένη επί δύο ώρες καθημερινά, για την εξυπηρέτηση του net-mail. Η βάση λειτουργεί σε BELL 1200-N-8-1 στο τηλέφωνο 5442815, και SysOp της είναι ο κ. Χρήστος Πατσάκος.

5) FORUM ON-LINE

Η FORUM ON-LINE είναι άλλη μια επαγγελματική βάση, που λειτουργεί στη χώρα μας εδώ και αρκετό καιρό. Η βάση λειτουργεί με συνδρομές, και για να γίνετε μέλος της, θα πρέπει να πληρώνετε 1.000 δρχ. το μήνα για να έχετε πρόσβαση στο σύστημα, ή 4.000 δρχ. για έξι μήνες. Οι δυνατότητες πού παρέχονται από το δίκτυο, περιλαμβάνουν συζητήσεις και ανταλλαγές μηνυμάτων μεταξύ των χρηστών του, για θέματα γενικού ενδιαφέροντος, 80Mb σε προγράμματα για μεταφορά τους από το δίκτυο, ηλεκτρονικά περιοδικά με νέα και πληροφορίες γύρω από τον κόσμο των computers, πολλά on-line παιχνίδια με τη συμμετοχή πολλών χρηστών (μερικά από αυτά είναι τα TradeWars 1000, Stock Market και Mountain Neverest). Επίσης, βάση μικρών αγγελιών για τους χρήστες του δικτύου, και τέλος έναν ηλεκτρονικό SysOp, τον Oscar, με τον οποίο μπορείτε να μιλήσετε όταν απουσιάζει ο χειριστής του συστήματος! Το τελευταίο μάλιστα μπορούμε να πούμε πως αποτελεί καινοτομία της βάσης, μιας και δεν έχουμε δει κάτι τέτοιο σε άλλες βάσεις. Το δίκτυο υποστηρίζει γενικά PCs και συμβατούς, ATARI ST, AMIGA και MACINTOSH. Μπορείτε να συνδεθείτε με το δίκτυο 24 ώρες καθημερινά, στα τηλέφωνα 3648297, 3640741 και 3640742 στα 1200-N-8-1 BELL/CCITT. Η βάση υποστηρίζεται από την εταιρία MULTILINK Ε.Ε.

6) HORIZON-BBS

Η HORIZON-BBS βρίσκεται σε λειτουργία από τον Ιούλιο του 1989, επομένως αποτελεί και μια από τις "νεότερες" Τ.Π. που παρουσιάζουμε σε αυτό το άρθρο. Οι προσφορές της βάσης είναι αρκετές και καλύπτουν κάθε ενδιαφέρον. Υπάρχει ηλεκτρονικό ταχυδρομείο με προσωπικά και δημόσια μηνύματα, περιοχές με προγράμματα για IBM και συμβατούς, AMIGA και ATARI ST, περιοχή HOT-LINE για ανέκδοτα ποικίλου περιεχομένου, καθώς και μηνύματα, η πρόσβαση στα οποία δεν επιτρέπεται σε όλους τους χρήστες. Επίσης,

υπάρχουν και άρθρα γενικού ενδιαφέροντος αλλά και ειδικού (με ειδήσεις για νέα hardware, διαφημίσεις καταστημάτων κ.λπ.). Η πρόσβαση σε όλα τα παραπάνω είναι εντελώς δωρεάν. Η βάση δεν ζητά καταβολή συνδρομής, αλλά κάποια καλοδεχούμενη ενίσχυση για τα έξοδα της βάσης. Για τους χρήστες, όμως, που συμβάλλουν οικονομικά, υπάρχει και κάποιο PRIVE CLUB, στο οποίο μπορούν να βρουν όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες public domain προγραμμάτων για downloading. Τέλος, η μια μόνο τηλεφωνική γραμμή αποτελεί ένα όχι και τόσο αξιοπρόσεκτο πρόβλημα στη βάση, μιας και η κίνησή της είναι αρκετά μεγάλη. Η βάση λειτουργεί από 12.00 εως 22.00 καθημερινά, στο τηλέφωνο 8141135 στα 300/1200-N-8-1 CCITT, και για οποιαδήποτε πληροφορία μπορείτε να απευθυνθείτε στον SysOp, κ. Χρήστο Τακούση.

7) INFO-BASE

Η INFO-BASE αποτελεί το "Βενιαμίν" των βάσεων που παρουσιάζουμε, μιας και έχει χρόνο λειτουργίας μόνο ένα μήνα(!). Είναι μια από τις πιο νέες Τ.Π. που δημιουργήθηκαν στη χώρα μας, και, απ' ό,τι φαίνεται, η πορεία της είναι ανοδική. Μέσα στον ένα μήνα λειτουργίας της, η βάση κατάφερε να γίνει μια από τις πιο αξιόλογες Τ.Π., προσφέροντας πρώτα ένα όμορφο profil στους χρήστες της και ύστερα δυνατότητες που καλύπτουν κάθε ενδιαφέρον. Η βάση υποστηρίζει ένα μεγάλο αριθμό από bulletins (60 στον αριθμό!), μέσα στα οποία ο καθένας μπορεί να βρει ό,τι θελήσει σε πληροφορίες. Από αθηναϊκές discoteque μέχρι και ειδικά SIGs διαφόρων θεμάτων. Υπάρχουν επίσης και 9 directories, μέσα στα οποία μπορείτε να βρείτε διάφορα ενδιαφέροντα άρθρα. Εκτός των άλλων, η βάση προσφέρει πολλά χρήσιμα προγράμματα για όλα τα γούστα, καθώς και παιχνίδια για τη διασκέδασή σας. Φυσικά, όλα τα προγράμματα είναι public domain και μόνο. 'Οσοι έχετε και κάποιο πρόβλημα με κάποιο adventure game, ίσως βρείτε τη λύση του στην INFO-BASE. Τέλος, κάθε εβδομάδα η βάση διοργανώνει διαγωνισμούς, με πολλά ενδιαφέροντα δώρα για τους νικητές. Η βάση και ο SysOp της, κ. Στάθης Θερμός, σας περιμένουν να συνδεθείτε στους 2627711 παλμούς του ΟΤΕ και στα 1200-N-8-1.

8) LK-BANK

Η LK-BANK ξεκίνησε τη πορεία της κάπου στα μέσα του 1987. Πρωτοποριακή τότε για την εποχή της, αφού διέθετε, από την πρώτη κιόλας μέρα, προγράμματα που οι πολλοί χρήστες των IBM συμβατών δεν είχαν καν ακούσει. Η LK-BANK ήταν από τις πρώτες Τ.Π. στην Ελλάδα, και με



χαρακτήρα μη κερδοσκοπικό. Πρωταρχικός στόχος της βάσης ήταν η εξυπηρέτηση των χρηστών της, η οποία τότε παρεχόταν εντελώς δωρεάν. Ο κάθε χρήστης είχε τη δυνατότητα, να συνδεθεί όσες φορές θέλει μέσα στην ημέρα, και να κάνει download όσα προγράμματα ήθελε από το δίσκο της βάσης, τα οποία τότε αριθμούσαν γύρω στα 5Mb, αριθμό μαμούθ για την εποχή εκείνη.

Φυσικά, δεν έλειπαν και οι υπηρεσίες της βάσης όσον αφορά τα μηνύματα. Ο κάθε χρήστης μπορούσε να ρωτήσει για ό,τι τον ενδιέφερε και έπαιρνε απάντηση είτε από το χειριστή του συστήματος, ή από άλλους χρήστες με ίδια ενδιαφέροντα. 'Ετσι, η βάση έγινε μέρος "συνάντησης" για όλους τους χρήστες. Το γεγονός όμως που ανέβασε τη βάση, ήταν η προστασία του copyright του software, αφού στο δίσκο της υπήρχαν και υπάρχουν μόνο public domain προγράμματα. Σήμερα, η LK-BANK είναι από τις πιο φημισμένες Τ.Π. στην Ελλάδα και η πιο ενημερωμένη σε νέο software, αφού με διασυνδέσεις στο εξωτερικό καταφέρνει σε ελάχιστο χρόνο ό,τι πιο καινούργιο κυκλοφορεί στο χωρο των public domain. Τρανό παράδειγμα αποτελούν τα PKARC και PKZIP, τα συμπιεστικά που διατέθηκαν για πρώτη φορά στην Ελλάδα μέσω της βάσης.

Η LK-BANK ήταν η πρώτη βάση, που πρόσφερε στους χρήστες της ένα πρωτοποριακό on-line

παιχνίδι, στο οποίο μπορούσαν να συμμετάσχουν εντελώς δωρεάν. Το παιχνίδι είναι το Czar-Wars, ένα παιχνίδι στρατηγικής και σκέψης. Μόλις από τον Ιούνιο του 1989, η βάση άρχισε να "ζητάει" συνδρομητές με αντάλλαγμα χωρίς όρους χρήση της βάσης. Η συνδρομή είναι 500 δρχ. το μήνα, και είναι πολύ μικρό ποσό εν σχέσει με αυτά που προσφέρει η βάση. Βέβαια, η συνδρομή δεν είναι υποχρεωτική, αλλά βασίζεται κυρίως στην καλή θέληση του κάθε χρήστη. Υπάρχουν τρία conferences στη βάση. Αυτά είναι το HAM-RADIO conference, του οποίου η διαχείριση γίνεται από τον κ. Τάσο Ζαχαρίου, που ειδικεύεται σε θέματα επικοινωνιακού χαρακτήρα και ασυρμάτου επικοινωνίας. Το conference αυτό αποτελεί μέσο συζήτησης για τα μέλη της ένωσης ραδιοερασιτεχνών. Το δεύτερο conference έχει ως θέμα τα μαθηματικά quiz. Οι χρήστες εκεί μπορούν να βρουν μικρές σπαζοκεφαλιές και προβλήματα που ακονίζουν το μυαλό. Το τρίτο, τέλος, conference απευθύνεται στους χρήστες των ATARI ST και AMIGA. Η βάση βρίσκεται στις υπηρεσίες σας 24 ώρες καθημερινά, στο τηλέφωνο 8674834 στα 1200-N-8-1 BELL. SysOp της βάσης είναι ο κ. Λευτέρης Καλαμαράς, στον οποίο μπορείτε να απευθύνεστε για οποιαδήποτε πληροφορία.

PASSAIC BBS: **300-19.200baud με Hayes V-series. 'Αγνωστη χωρητικότητα δίσκου. Sysop: James Roy. (201) 471-6391**
CELEBRATION SHOP: **1.200-2.400baud. 'Αγνωστη χωρητικότητα δίσκου. Λειτουργεί 24 ώρες το 24ωρο. Sysop: Paul Stookey. (207) 374-2303**
HEATH CONNECTION: **300-2.400baud. Χωρητικότητα 96Mb. Sysop: Brenton Curl. (313) 274-0527**
STRAWBERRY PATCH: **300-9.600baud. Χωρητικότητα 1Gb (με CD-ROM). Sysop: Terry West. (606) 843-9032**
ZIP 2: **1.200-2.400baud. Χωρητικότητα 54Mb. Λειτουργεί 24 ώρες το 24ωρο. DND on-line game. Sysop: W.H. Lambdin. (606) 843-9032**
UNION LAKE BBS: **300-2.400baud. Χωρητικότητα 94Mb. Διαθέτει 29 mail conferences. Sysop: George Cuccia. (609) 327-5553**
CORVETTE DRIVERS: **1.200-19.200baud. 'Αγνωστη χωρητικότητα δίσκου. Sysop: David Arline. (703) 742-6279**
HILLTOPPER: **300-2.400baud. Χωρητικότητα 146Mb. Υποστηρίζει FIDO-NET. Sysop: Brian McQuade. (802) 748-8449**
BEEHIVE: **300-9.600baud. Χωρητικότητα 160Mb. Τρέχει PC-BOARD v12.1. Sysop: Helenmarie B. Robitille. (802) 888-7218**
BACK ROOM BBS: **1.200-9.600baud. Χωρητικότητα 174Mb. Λειτουργεί 24 ώρες το 24ωρο. Sysop: Jim Neumann. (919) 471-6255**
(ΣΗΜ. Προσοχή! Τα τηλέφωνα που δίνονται, έχουν μπροστά τον κωδικό της πολιτείας. Για να συνδεθείτε με αυτές τις βάσεις, θα πρέπει να δώσετε πιο μπροστά και τον κωδικό των Η.Π.Α.)

Μερικές Αμερικάνικες Τράπεζες Πληροφοριών

9) SILICON BBS

Η SILICON BBS ξεκίνησε, αρχικά, καθαρά από ενδιαφέρον και μεράκι του SysAd (System Administrator) Στέφανου Στράντζου. Για ένα εξάμηνο περίπου, η λειτουργία της βάσης στηριζόταν σε ένα SAMSUNG SPC3000V, αργότερα όμως, με την απόκτηση ενός AT 286, η βάση απόκτησε νέα φτερά. Το πρόγραμμα κάτω από το οποίο είναι οργανωμένη η βάση, είναι το PC-BOARD v10.0, και η χωρητικότητα του δίσκου φτάνει τα 32Mb. Στη βάση, ο κάθε χρήστης μπορεί να βρει διάφορα Clubs για κάθε ενδιαφέρον. Τα Clubs αυτά είναι τα εξής: 1) HOT-CLUB (Μόνο για συνδρομητές. Παρέχει τη δυνατότητα χρήσης του συστήματος FIDO-NET, με δίκτυο μηνυμάτων).

2) SIERRA-CLUB (Για τους λάτρεις των Sierra adventures, με hints & tips σε κάθε πρόβλημα χρήστη, για την ολοκλήρωση της λύσης κάποιου παιχνιδιού).

3) BEAT-CLUB (Για τους λάτρεις της μουσικής, με πολλούς ενδιαφέροντες διαγωνισμούς κάθε μήνα).

4) ATARI 16-BIT (Το Club για τους χρήστες των 16μπιτων μηχανημάτων ATARI ST, AMIGA).

5) DELTA-CLUB ('Ενα από τα νέα club της βάσης, που απευθύνεται σε μαθητές της σχολής Δέλτα. Το DELTA-CLUB δεν χρειάζεται συνδρομή, αλλά ένα μήνυμα στον operator του club). Η συνδρομή που καταβάλλεται στη βάση από τους χρήστες, είναι 750 δρχ. το μήνα. 'Εχετε πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες της βάσης. Με τη βάση μπορείτε να συνδεθείτε στο τηλέφωνο 2818718 στα 1200-N-8-1. Οι operators της SILICON BBS είναι οι κ.κ. Στέφανος Στάντζος (SysAd), Βασίλης Διαμαντόπουλος (HOT-CLUB), Πάνος Φουρτούνης (DELTA-CLUB) και Βασίλης Μιλίγκος (SIERRA-CLUB).

10) SPECTRUM & SKY

Η βάση SPECTRUM, η κυρίως βάση του δικτύου, δημιουργήθηκε πριν από ένα ακριβώς χρόνο, και εκπληρώνει σε μεγάλο βαθμό το σκοπό για τον οποίο υπάρχει, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά η επικοινωνία και η ανταλλαγή σκέψεων και απόψεων για την Πληροφορική - και όχι μόνο. Σε μικρό διάστημα, φάνηκε η ανάγκη για μια δεύτερη Τ.Π., την SKY, η οποία είναι μια εντελώς διαφορετική και ανεξάρτητη βάση και η οποία απευθύνεται σε πιο αρχάριους, αλλά και σε πιο μικρούς σε ηλικία χρήστες. 'Ετσι, λοιπόν, δημιουργήθηκε το "δίδυμο" που λέγεται SPECTRUM & SKY. Ο εξοπλισμός της βάσης απαρτίζεται από ένα AT 286 και 2 σκληρούς δίσκους συνολικής χωρητικότητας 50Mb περίπου, στη διάθεση των χρηστών. Το software που χρησιμοποιείται, είναι το RBBS-PC v17.1D, το οποίο είναι αρκετά φιλικό στο χρήστη. Αρχικά, η βάση λειτούργησε στην κυριολεξία χωρίς όρους και όρια. Ο κάθε χρήστης ήταν και SysOp της

βάσης, μιας και δεν υπήρχαν επίπεδα και χρόνοι ή απαγορεύσεις προσβάσεων σε διάφορα μέρη της βάσης. Μετά όμως από μερικά "ατυχηματάκια", η βάση οργανώθηκε σε ένα πιο λειτουργικό δίκτυο. Η βάση ενημερώθηκε, επίσης, με ποικιλία προγραμμάτων για κάθε ενδιαφέρον, και βέβαια δημιουργήθηκε ένα δίκτυο ανταλλαγής μηνυμάτων. Στα μελλοντικά σχέδια της βάσης, βρίσκεται η συνεργασία τριών βάσεων της Αθήνας με ένα δίκτυο μεταφοράς μηνυμάτων, το HELLAS NETWORK. Έτσι, τα μηνύματα που γράφονται και στις τρεις βάσεις, μπορούν να διαβαστούν από τους χρήστες και των τριών αυτών βάσεων. Εάν θέλετε να συνδεθείτε με την SPECTRUM & SKY, τηλεφωνήστε στο 5752142. Ο SysOp, κ. Νίκος Ζαβαλάρης, σας περιμένει.

11) WARGAMES

Η WARGAMES έδωσε τα πρώτα σημάδια "ζωής" της το Μάιο του 1989. Βασικός εξοπλισμός της ήταν ένας AMSTRAD PC-1512, με ένα floppy disk drive και με το PROCOMM+ TEST DRIVE. Η λειτουργία της όμως ήταν καθαρά δοκιμαστική. Με την προσθήκη ενός σκληρού δίσκου των 20Mb και του PC-BOARD v10.0, λίγο αργότερα, θα γίνει ένα μεγάλο βήμα στην πορεία της βάσης. Μετά από λίγους μήνες, το software άλλαξε σε RBBS-PC v17.1D, και η βάση πήρε την τελική της μορφή. Σήμερα αποτελεί μια από τις καλύτερες Τ.Π. στην Αθήνα. Σύντομα, μαζί με άλλες τρεις βάσεις, θα λειτουργήσει και μέσω της WARGAMES το HELLAS NETWORK, με κοινά μηνύματα, bulletins και διαφημίσεις. Η βάση λειτουργεί με συνδρομές για όσους θέλουν, και προσφέρει περισσότερο χρόνο, προγράμματα public domain, ένα on-line adventure game, το FIFI, και μια περιοχή με προσωπικά αρχεία. Το ποσό της συνδρομής είναι 2.000 δρχ., αλλά ταυτόχρονα γίνεστε συνδρομητές σε άλλες τρεις βάσεις. Για όσους θέλουν να μην έχουν upload / download αναλογία στις μεταφορές προγραμμάτων, πρέπει να στείλουν 4.000 δρχ. το μήνα. Την WARGAMES θα την βρείτε στο τηλέφωνο 3238730. Ο SysOp του δικτύου είναι ο κ. Νάσος Λιάγκος.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΑ FIDO-NET ΚΑΙ HELLAS NETWORK

Τους τελευταίους μήνες άρχισε να μεγαλώνει το ενδιαφέρον από μερικές βάσεις, για την απόκτηση δικτύου κοινών μηνυμάτων. Το πιο γνωστό από αυτά τα δίκτυα είναι το FIDO-NET, ενώ σε λίγο θα μπεί σε λειτουργία και ένα νέο δίκτυο, το οποίο ονομάζεται HELLAS NETWORK. Για να δούμε, όμως, τι είναι ακριβώς το καθένα από αυτά. 1) FIDO-NET

Είναι ένα παγκόσμιο τηλεφωνικό δίκτυο υπολογιστών, το οποίο αποτελείται από 6.542 κόμβους διεθνώς, με έδρα τη Φινλανδία. Μέσω αυτού του δικτύου, διακινούνται κάθε εβδομάδα χιλιάδες μηνύματα. Σε κάθε χώρα υπάρχει και ένα host computer, στο οποίο κάποια συγκεκριμένη χρονική περίοδο στέλνουν τα μηνύματά τους οι υπόλοιποι κόμβοι αυτής της χώρας. Στη συνέχεια, γίνεται αυτόματα κάποια εργασία μεταξύ του host computer και του server του FIDO-NET. Ο server παίρνει όλα τα μηνύματα της χώρας που καταχωρήθηκαν στο host computer, και αφού τα πακετάρει, τα στέλνει στη χώρα για την οποία προορίζονται. Το πλεονέκτημα του FIDO-NET είναι ότι μπορεί κανείς να δει τα μηνύματα από άλλες Τ.Π. σε όλο τον κόσμο, χωρίς να χρειάζεται να "πλουτίσει" τον ΟΤΕ. Επίσης, μπορούν να σταλούν μηνύματα προς κάποιες συγκεκριμένες χώρες, μέσω του δικτύου. Το FIDO-NET είναι διαθέσιμο στις εξής αθηναϊκές βάσεις:
DATASTORM PLUS, AMAZING REMOTE SILICON BBS και HELLAS NETWORK. Το HELLAS NETWORK είναι ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο δίκτυο υπολογιστών, στο οποίο συμμετέχουν αρχικά τέσσερις αθηναϊκές Τ.Π., και μελλοντικά βάσεις από την υπόλοιπη Ελλάδα. Οι βάσεις που υποστηρίζουν το δίκτυο, είναι οι εξής: WARGAMES, SPECTRUM & SKY, DIGITAL BBS και ACROBASE. Αυτές οι βάσεις έχουν μια κοινή subboard με κωδικό όνομα HELNET, στην οποία βρίσκονται όλα τα μηνύματα και των τεσσάρων βάσεων, όλα τα bulletins, καθώς επίσης και διαφημίσεις, οι οποίες χρεώνονται ανάλογα με το μέγεθός τους. Η πρόσβαση του συστήματος στις παραπάνω βάσεις είναι εντελώς δωρεάν, εν αντιθέσει με το FIDO-NET.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όπως θα είδατε και εσείς, οι ελληνικές Τ.Π. αναπτύσσονται τόσο σε αριθμό όσο και σε ποιότητα. Δεν είναι μακριά η στιγμή που οι Τ.Π. οι οποίες λειτουργούν αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα, θα φτάσουν το επίπεδο των αντίστοιχων του εξωτερικού, χωρίς πια να έχουν να ζηλέψουν τίποτα απ' αυτές. Εξ άλλου, όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι κάτι τέτοιο δεν θ' αργήσει να γίνει. Οι ελπίδες για κάτι καλύτερο θα γίνουν πολύ σύντομα πραγματικότητα. Εάν όλες οι βάσεις συνεχίσουν να δουλεύουν τόσο καλά όπως δουλεύουν σήμερα, σίγουρα δεν υπάρχει καμιά αμφιβολία για το μελλοντικό αποτέλεσμα. Κλείνοντας αυτό το άρθρο, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους SysOps των βάσεων των οποίων έγινε παρουσίαση, για την πολύτιμη βοήθειά τους στην ολοκλήρωσή του. ❑

"HERO'S QUEST"

του Αντρέα Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra On-Line
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Apple Macintosh, Atari ST, IBM συμβατά. Η έκδοση για την Amiga θα αργήσει λίγο.
ΤΥΠΟΣ: 3-D animated fantasy role-playing adventure.

'Ο,τι και να λέτε, εμείς συνεχίζουμε ακάθεκτοι. Τρίτος μήνας του καινούργιου χρόνου, τρίτη πρωτιά για το περιοδικό μας, το PC-MASTER. Μετά τα Manhunter II: San Francisco και Larry III, πρώτοι - πάλι - απ' όλα τα αντίστοιχα περιοδικά της Ευρώπης, παρουσιάζουμε αναλυτικά την πρώτη προσπάθεια της Sierra στο χώρο των role-playing adventures, το περιβόητο HERO'S QUEST. Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη, και ετοιμαστείτε να ταξιδέψετε μαζί μας στο μοναδικό κόσμο των πολεμιστών, των μάγων και των κλεφτών.

Τα role-playing adventures ξεκίνησαν από την Αμερική, όταν κυκλοφόρησε το πρωτοποριακό - για την εποχή του - DUNGEONS AND DRAGONS. Οι αντιδράσεις που προξένησε, ήταν αντιφατικές. Υπήρξαν σχόλια άκρως εγκωμιαστικά, και άλλα τελείως απορριπτικά, στη βάση κυρίως του ότι "αυτά δεν είναι adventures"!!! Οι αμερικανικές εταιρίες συνέχισαν, με κύριες αιχμές τις πετυχημένες σειρές των Ultima και Phantasy. Αυτά όμως είχαν έντονη arcade δράση και λίγους γρίφους, ώστε να κερδίσουν τους φίλους των adventures. Το μεγάλο μπαμ έγινε όταν η Electronic Arts κυκλοφόρησε τη σειρά των Bard's Tales για τους IBM συμβατούς και τον Commodore 64 disk. Αυτή τη φορά, επιτεύχθηκε μια υψηλού βαθμού σύνθεση όλων των πλευρών που συνθέτουν ένα καλό παιχνίδι του είδους. Πολύπλοκοι χάρτες, αρκετοί και διαφόρων χαρακτηριστικών ήρωες, έντονη arcade δράση, συνδυασμένη με τη χρησιμοποίηση πολύμορφων μαγικών. Και ακολούθησε το εκπληκτικό DUNGEON MASTER, που έθεσε στην κυριολεξία νέα στάνταρ για το είδος. Εκπληκτικά γραφικά, εντυπωσιακότατη δράση, τρομεροί στην κυριολεξία γρίφοι, πλήθος εχθρικών - προς τους ήρωες - χαρακτήρων. Το γεγονός ότι το Dungeon Master χαρακτηρίστηκε, σχεδόν απ' όλους, το role-playing adventure της χρονιάς, φυσικά δεν μπορούσε να περάσει απαρατήρητο από τη Sierra. Μη θέλοντας να αποκοπεί από τις νέες τάσεις της αγοράς, αποφάσισε και αυτή να ασχοληθεί με το συγκεκριμένο είδος. Προσέλαβε λοιπόν έναν από τους καλύτερους προγραμματιστές του είδους, τον Lori Cole, και τον έβαλε επικεφαλής μιας ομάδας δικών της προγραμματιστών, που θα προσπαθούσαν να συνδυάσουν τη δική της ιδιόμορφη τεχνική, με τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν την προσωπικότητα ενός role-playing adventure. Αποτέλεσμα αυτών των προσπαθειών είναι το Hero's Quest, το πρώτο 3-D animated fantasy role-playing game, όπως η ίδια η εταιρία επιμένει να το αποκαλεί. Σε ποιό βαθμό πέτυχε η προσπάθειά τους, αυτό θα το κρίνετε εσείς.

ΣΕΝΑΡΙΟ

'Ολα τα παιχνίδια του είδους κινούνται σε χώρους φανταστικούς, όπου συνήθως κυριαρχεί ο κόσμος της μαγείας. Το σενάριό τους είναι - σχεδόν σε όλα - βασισμένο στην ίδια ιδέα: Υπάρχει ένας κακός μάγος (ή μάγισσα) που απειλεί μία ορισμένη περιοχή. Σκοπός σου, να τον αντιμετωπίσεις μ' επιτυχία, ώστε να ξαναφέρεις την ηρεμία και την ειρήνη στους κατοίκους της περιοχής αυτής. Στο Hero's Quest, βρισκόμαστε στην κοιλάδα του Spielburg. Εσύ είσαι ένας πρόσφατος απόφοιτος της περίφημης Adventurer's Correspodence School για ήρωες. 'Ενα πόστερ που διάβασες στα γραφεία της τοπικής σου λέσχης των adventures, γράφει: "Ζητείται ήρωας. Δεν είναι απαραίτητη η προηγούμενη εμπειρία. Επισκεφτείτε το όμορφο Spielburg, πολεμήστε τα θηρία, νικήστε τους ληστές, και ο τίτλος του ήρωα του Spielburg θα είναι δικός σας". Αυτό το "όχι απαραίτητα προηγούμενη εμπειρία", ηχούσε όμορφα στ' αυτιά σου. Τώρα, μετά από το ταξίδι που κράτησε ένα μήνα, ο ενθουσιασμός σου έχει πέσει. Ο θάνατος παραμόνευε σχεδόν σε κάθε σου βήμα. 'Ομως, τώρα πια, είσαι στις πύλες της πόλης, και είναι πολύ αργά για ν' αλλάξεις γνώμη. Ο πρώτος άνθρωπος που συναντάς, περνώντας τις πύλες, είναι ο ντόπιος σερίφης. Αυτός θα σου συστήσει να επισκεφθείς τη λέσχη των adventurers του Spielburg, όπου θα μάθεις λεπτομεριακά τις αποστολές που πρέπει να φέρεις σε πέρας, αν θέλεις να αποκτήσεις τον τίτλο του ήρωα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικα του Hero's Quest είναι πράγματι

εντυπωσιακά. Αδυνατώ να μεταφέρω στο άρθρο τα συναισθήματα που μου δημιούργησαν. Υπάρχει εκπληκτική κίνηση χαρακτήρων στην οθόνη, η καλύτερη που έχω δει ποτέ. Ειλικρινά η Sierra ξεπέρασε και τον εαυτό της σε αυτό το adventure. Έχει τους ωραιότερα σχεδιασμένους χαρακτήρες, στην κυριολεξία άψογη δουλειά. Δεν έχετε παρά να δείτε το δενδροκάλυβο της Baba-yaga να ζωντανεύει, τα διάφορα τέρατα της νύχτας να κινούνται, και ειδικά το mantary. Έχουν κάνει φοβερή δουλειά στις σκηνές μονομαχίας, τις πιο παραστατικές που έχω δει ποτέ. Όταν τραυματίζεις τον αντίπαλό σου, μια έκφραση πόνου κυριαρχεί αμέσως στο πρόσωπό του. Η σκηνή με τους τοξότες, όταν μπαίνεις στο κρησφύγετο των ληστών, είναι φανταστικη. Εκπληκτική κίνηση παντού. Τη σκηνή στο δωμάτιο, όπου πρέπει να μπλοκάρετε τις τρεις πόρτες και να φύγετε από την τέταρτη, μόνο σε κινηματογραφικές ταινίες μπορεί να την έχετε ξαναδεί. Μόνο και μόνο για τα γραφικά του, τη φοβερή κίνηση και τον απίθανο σχεδιασμό των διαφόρων χαρακτήρων, αξίζει να το αγοράσει κανείς. Μακάρι και οι επόμενες παραγωγές της εταιρίας να κινηθούν σε παραπλήσιο επίπεδο σχεδιασμού. Η μουσική του όμως μου άφησε ένα μεγάλο κενό. Τις περισσότερες φορές, είχα την αίσθηση ότι ήταν ξένη με το adventure. Και αρκετές φορές γινόταν μονότονη. Ήταν τόσο δύσκολο άραγε, η μουσική να συνδυάζεται με τις διάφορες σκηνές δράσης, π.χ. τις μονομαχίες; Πάντως, το σίγουρο είναι ότι η ηχητική επένδυση του adventure είναι το μόνο αδύνατό του σημείο. Όχι ότι είναι άσχημη, απλά δεν ακολουθεί τα υπόλοιπα στάνταρ του παιχνιδιού, που όλα τους αγγίζουν το άριστο. Αυτή η σύγκριση είναι που δημιουργεί το κενό. Ας έρθουμε όμως στο χειρισμό του, και ας ξεκινήσουμε από τα πιο απλά. Το πλήκτρο F1 είναι το help, το F2 ανοίγει ή κλείνει τον ήχο, το F3 επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή, το F4 ρυθμίζει την ταχύτητα του ήρωα, τα F5 και F7 κάνουν save και restore, το F9 είναι το restart game. Φυσικά, όλα αυτά μπορείς να τα ελέγξεις πατώντας και το πλήκτρο ESCAPE, και διαλέγοντας από το μενού που είναι στο πάνω μέρος της οθόνης με τα arrows keys. Οι προγραμματιστές, για να διευκολύνουν το χρήστη, έχουν και μια άλλη χρήση πλήκτρων. Τα CTRL-A εμφανίζουν το ASK ABOUT..., τα CTRL-L το LOOK AT..., το CTRL-F είναι η εντολή FIGHT, το CTRL-E είναι η ESCAPE (αν θέλεις κατά τη διάρκεια μιας μόνομαχίας να φύγεις), το CTRL-I (ή TAB) είναι το INVENTORY, το CTRLT-T δείχνει το χρόνο και την ημέρα δράσης, το CTRL-C είναι το CAST SPELL... και, τέλος, το CTRL-P είναι η παύση. Ποιές απ' όλες αυτές είναι οι πιο



απαραίτητες; Αυτές που δείχνουν το inventory, τα χαρακτηριστικά του ήρωα και του χρόνου. Θα τις χρησιμοποιήσεις δεκάδες φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Hero's Quest είναι απόλυτα πειστικό σ' αυτά που απαρτίζουν την ατμόσφαιρα ενός adventure. Και είναι πιο πειστικό από κάθε άλλο του είδους. Για παράδειγμα, η ημέρα χωρίζεται σε έξι τμήματα, τα: Day's dawning, mid morning, midday, mid afternoon, sunset approaches, night is still young, και middle of the night. Διαφορετικά γεγονότα συμβαίνουν σε διάφορους χώρους, ανάλογα με το αντίστοιχο τμήμα της ημέρας. Το κάστρο του βαρώνου, τη νύχτα, όπως είναι φυσικό, κλείνει. Στην πόλη, οι άνθρωποι φεύγουν από τους



δρόμους. Αν πάτε μέρα στην τοποθεσία των fairies, δεν θα βρείτε παρά μόνο τα magic mushrooms, ενώ αν πάτε βράδυ, θα δείτε τα ξωτικά σε πλήρη δράση. Τη νύχτα επίσης, στο νεκροταφείο της πόλης, και γύρω απ' αυτό, εμφανίζονται διάφορα φαντάσματα ή ζόμπι, ενώ τη νύχτα είναι που βγαίνουν για κυνήγι τα πιο τρομερά τέρατα, όπως τα trolls, centaurs, mantrays κ.ά. Κάθε μεσημέρι μετά την 1η μέρα, έξω από τις πύλες της πόλης, θα συναντήσετε τον Bruno, ο οποίος είναι ο μόνος που μπορεί να σας δώσει το σύνθημα που χρειάζεται για να μιλήσετε με το ζωντανό καλύβι της μάγισσας. Δεν φτάνουν όμως μόνο αυτά. Επισκεφθείτε το μάγο Erasmus, και θα απολαύσετε τους πιο χιουμοριστικούς διαλόγους που έχει δώσει μέχρι τώρα η Sierra.

Η δράση, χαρακτηριστικό στοιχείο των role-playing, είναι πλουσιότατη. Κατ' αρχήν, ξεκινώντας διαλέγετε ένα χαρακτήρα. Γίνεστε ή πολεμιστής ή μάγος ή κλέφτης. Ουσιαστικά μιλάμε για τρία ξεχωριστά adventures. Κρατήστε το αυτό, γιατί είναι πολύ σημαντικό. Ενώ η βασική υπόθεση μένει η ίδια, κάθε χαρακτήρας αντιμετωπίζει κάθε κατάσταση αλλιώς. Στον πολεμιστή, τα πιο απαραίτητα χαρακτηριστικά είναι τα strength, vitality, agility και φυσικά το weapon use. Στο μάγο είναι τα intelligence, strength και magic, ενώ στον κλέφτη τα stealth, pick lock, luck και agility (ο κλέφτης είναι ο πιο "δύσκολος" χαρακτήρας). Βάλτε τους 50 πόντους ακριβώς στα χαρακτηριστικά που είναι απαραίτητα σε κάθε ήρωα, ώστε να ενισχύσετε τις δυνάμεις του. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι τα δύο βιβλιαράκια που συνοδεύουν το παιχνίδι, είναι απόλυτα κατατοπιστικά για το πώς πρέπει να κινηθείτε. Μην ξεκινήσετε την περιπέτειά σας, χωρίς να τα μελετήσετε πολύ καλά. 'Ο,τι αφορά τον ήρωα αλλά και τους εχθρούς του, είναι πολύ προσεχτικά καταχωρημένα μέσα στις οδηγίες. Π.χ. σαν κλέφτης πρέπει να βρείτε το σημάδι αναγνώρισης που δίνουν οι κλέφτες μεταξύ τους και, φυσικά, το κρησφύγετό τους. Σαν μάγος είναι απαραίτητο να παίξετε το μαγικό παιχνίδι με τον Erasmus, ενώ σαν πολεμιστής απλά πρέπει να μάθετε να πολεμάτε. Ξεκινήστε σκοτώνοντας τους πιο εύκολους αντιπάλους σας, τα goblins. Σημειώστε ότι στη φωλιά τους, μετά τις πρώτες δύο-τρεις φορές που θα τους πολεμήσετε, τα πράγματα θ' αρχίσουν να δυσκολεύουν. Αν π.χ. τη μια φορά σκοτώσετε δύο goblins, την επόμενη θα εμφανιστούν τρεις, την άλλη τέσσερις κ.λπ. Κάθε φορά που σκοτώνετε έναν αντίπαλό σας, τυπώνετε SEARCH BODY. Τα λεφτά που βρίσκετε, σας είναι απαραίτητα.

Μην ξεχνάτε τη νύχτα, όταν σκοτώνετε ένα troll, να του παίρνετε τα γένια του (GET BEARD), ενώ από τον κένταυρο τα νύχια του (GET CLAWS). Πουλώντας τα στην healer, θα πάρετε και χρήματα και αντίδοτα που σας είναι πολύτιμα. Πολλά λεφτά κουβαλούν οι ληστές, γι' αυτό επιδιώξτε να πολεμάτε μαζί τους. Μη βιαστείτε να αγοράσετε τη γερή πανοπλία (500 silvers). Αφήστε την για αργότερα, όταν δηλαδή θα πάρετε την αμοιβή σας, ελευθερώνοντας το γιο του βαρώνου.

Να δούμε όμως και μερικούς γρίφους. Ο γίγαντας θέλει 50 μήλα, για να σας δώσει το gen που χρειάζεται για να κάνετε φίλο σας το κρανίο που φυλάει την πόρτα του φράχτη, στην καλύβα της Baba-yaga. Το καλύτερο μέρος για να κοιμάστε τη νύχτα (μετά την πρώτη μέρα) είναι το Erana's Peace. Αυτό γιατρεύει όλες σας τις χαμένες δυνάμεις (health και stamina). Ο γιός του βαρώνου είναι στην πραγματικότητα η αρκούδα που θα βρείτε στη φωλιά του Ogre. Σκοτώστε το, μπείτε στη σπηλιά, ταΐστε την αρκούδα (FEED BEAR) και τώρα προσπαθήστε να σκοτώσετε τον τρομερό μάγο KOBOLO. Αφού το κάνετε, πάρτε το κλειδί και ελευθερώστε την αρκούδα (FREE BEAR). Το mandrake root το παίρνετε μόνο μεσάνυχτα. Προσέξτε, πρέπει να το πάτε πίσω, την ίδια μέρα, πριν δηλαδή ξημερώσει η επόμενη, στη μάγισσα, μ' αυτή που σας το ζήτησε. Φροντίστε λοιπόν, να έχετε λεφτά για να αγοράσετε το UNDEAD UNGUENT που είναι απαραίτητο. Αφού αποφύγετε τους ληστές-τοξότες (μόνον φορώντας την καινούργια πανοπλία και τρέχοντας), πηδήξτε τον κορμό, σκοτώσετε τους τρεις ληστές και το μινώταυρο, για να μπείτε στο κάστρο τους απλά BREAK DOOR.

Πριν μπείτε στο κρησφύγετο των ληστών, πρέπει να χετε οπωσδήποτε το DISPELPOTION, αλλιώς είστε χαμένος. Μόλις περάσετε την πόρτα του κάστρου, σας περιμένουν 3 συνεχόμενα δωμάτια, που το καθένα είναι κι ένας υπέροχος γρίφος. Αποκορύφωμα, φυσικά, το μαγικό δωμάτιο του brigands warlock.

Αλλά αυτά πρέπει να τα βρείτε μόνοι σας.

Το HERO'S QUEST είναι φανταστικό. Φοβερά γραφικά, τρομερός σχεδιασμός χαρακτήρων, εκπληκτική κίνηση, μοναδικές μονομαχίες, έξυπνοι γρίφοι, πλούσια δράση, μαγεία, τέρατα και ό,τι άλλο θέλετε. Στο τέλος δε, μην ξεχάστε να σώσετε τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας. Θα σας χρειαστεί στο Hero's Quest II: Trial by Fire.

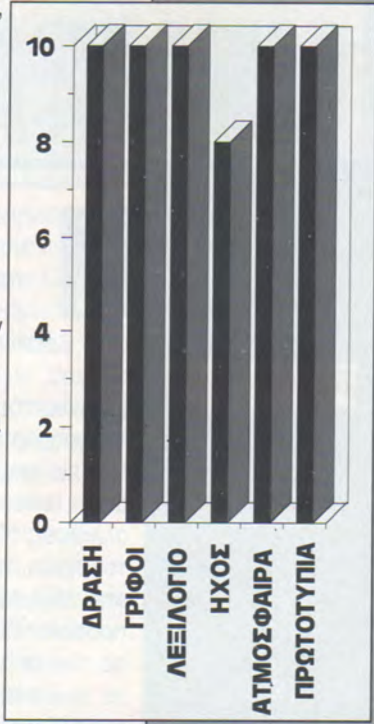
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η παρακάτω λύση βασίζεται σε επιλεγμένο χαρακτήρα FIGHTER. 'Εχε υπόψη σου ότι σαν μάγος ή σαν κλέφτης, πρέπει να κάνεις -

αναλόγως - αρκετά διαφορετικά πράγματα. Ξεκινάς την πρώτη μέρα σου, το μεσημέρι, μπαίνοντας μέσα στην πόλη. Μπροστά βλέπεις τον τοπικό σερίφη. Αφού σε καλωσορίσει, τύπωσε: ASK ABOUT HEROES (+1), ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT MERCHANT. 'Ηδη απόκτησες τις πρώτες σου πληροφορίες. Προχώρησε αριστερά και μπες μέσα στο Adventures Guild. Προχώρα στο βιβλίο και READ BOOK (+4), SIGN BOOK (+1). Προχώρα στον πίνακα στον τοίχο. Εδώ LOOK AT BOARD (+6). Με τα arrow keys, βλέπεις τις έξι αποστολές που ουσιαστικά πρέπει να φέρεις εις πέρας. Κατάγραψε προσεκτικά το τι ζητά η καθεμιά, ώστε να ξέρεις τι έχεις να κάνεις. Πήγαινε στον κοιμισμένο και TALK MAN, ξυπνά, ASK ABOUT ADVENTURER'S GUILD (+1), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT BARA YAGA, ASK ABOUT HERO. 'Αρχισες να σχηματίζεις μια σαφέστερη γνώμη, για το τι ακριβώς συμβαίνει στην περιοχή. Οι πληροφορίες που σιγά-σιγά συλλέγεις, είναι ζωτικής σημασίας για σένα. 'Οσο περισσότερα μάθεις, τόσο πιο εύκολο θα 'ναι το έργο σου. Βγες και μπες στο magic shop. Προχώρησε και ASK ABOUT MAGIC (+1), ASK ABOUT ZARA, ASK ABOUT FAERY'S. Βγες, προχώρησε δεξιά και μπες στο πανδοχείο. Μέσα ASK ABOUT ROOMS (+1) κοστίζει 5 silvers, ASK ABOUT MERCHANT, μαθαίνεις το όνομα του Abdulla, ASK ABOUT ROBBERY, ASK ABOUT CARAVAN. Βγες και προχώρα βόρεια και δεξιά, μέσα στην πόλη. Στην κοπέλα-κένταυρο ASK ABOUT FRUITS (+1), 1 silver για δέκα μήλα, ASK ABOUT VEGETABLES, πέντε στο 1 silver, ASK ABOUT CENTAUR, ASK ABOUT BRIGANDS. Μπες μέσα στο κατάστημα, TALK MAN, ASK ABOUT KNIFE (+1), BUY KNIFE για 20 silvers, ASK ABOUT ARMOR, μαθαίνεις για μια πολύ καλή, που κοστίζει όμως 500 silvers, ASK ABOUT FLASK, ASK ABOUT FOOD. Βγες και προχώρα αριστερά LOOK. Μπες στο στενάκι, και στο ζητιάνο GIVE SILVER (+1), ASK ABOUT BRIGANDS (+1). Τώρα βγες έξω, πήγαινε δεξιά, κάτω και βγες έξω από την πόλη (+1). Προχώρησε βόρεια. Εδώ LOOK TREE, LOOK NEST, LOOK BIRD. Προχώρησε στην καλύβα και KNOCK DOOR. Μέσα LOOK BIRD, παίρνεις μια ιδέα για το τι έχει γίνει με το δαχτυλίδι της healer. Σ' αυτήν ASK ABOUT POTIONS (+2), ASK ABOUT HEALING POTION, ASK ABOUT MAGIC POTION, ASK ABOUT VIGOR POTION, ASK ABOUT UNDEAD UNGUENT. Κατάγραψε πόσο κοστίζει και σε τι χρησιμεύει το καθένα. Συνέχισε με ASK ABOUT SPELL COMPONENTS, ASK ABOUT CENTAUR CLAWS, ASK ABOUT TROLL'S BEARD, ASK ABOUT MAGIC MUSHROOMS, ASK ABOUT FLOWERS.

Κατάγραψε και αυτές τις πληροφορίες, για να ξέρεις τι πρέπει να της φέρεις και τι θα κερδίζεις από το καθένα. Συνέχισε με ASK ABOUT FAIRIES RING, ASK ABOUT ERANA'S PEACE, ASK ABOUT RING. Νέες πολύτιμες πληροφορίες. Βγες έξω και πήγαινε αριστερά. Στον κένταυρο ASK ABOUT BRIGAND'S (+1), ASK ABOUT BRIGAND'S LEADER (+3). Κάτι δεν πάει καλά. Ο αρχηγός των ληστών δεν θέλει να πειράζουν ανθρώπους της πόλης; Παράξενα πράγματα. Γύρνα δεξιά και προχώρα βόρεια. Στο φύλακα στην πύλη ASK ABOUT BARON (+5), ASK ABOUT SON, ASK ABOUT DAUGHTER, ASK ABOUT YORICK, ASK ABOUT BABA YAGA, ASK ABOUT BRIGANDS. Νέες πολύτιμες πληροφορίες. Κατάγραψε προσεχτικά όλα όσα σου είπε. Αρχίζεις να διαμορφώνεις μία θολή εικόνα για το τι έχει συμβεί. Τώρα τύπωσε OPEN DOOR. Προχώρησε μέσα (+1). Πήγαινε δεξιά στους σταύλους. Απάντησε YES (+5). Δουλεύεις σκληρά. Πληρώνεσαι 5 silvers, αλλά ανέβασες τη δύναμή σου. Γύρνα αριστερά. Μπαινόβγαινε σ' αυτήν την οθόνη, μέχρι να δεις τον ξιφομάχο. Τότε LOOK MAN, TALK MAN, ASK ABOUT PRACTICE (+1). Απάντησε YES (+3) ή GIVE COIN. Εξασκήσου στην ξιφομαχία, μέχρι την τελική εξάντλησή σου. Μόλις τελειώσει η εξάσκησή σου, τύπωνε συνέχεια REST, μέχρι το πρόγραμμα να σου πει ότι αναπλήρωσες τις δυνάμεις σου. 'Ετσι, πέρασε και αρκετός χρόνος. Τώρα φύγε και γύρνα στην πόλη. Κανονικά τώρα πια θα πλησιάζει το ηλιοβασίλεμα (sunset approaches). Πήγαινε στο πανδοχείο και μπες μέσα. Βλέπεις τον Abdulla. Πήγαινε κοντά του και GIVE SILVER TO ABDULLA (+2), ASK ABOUT BRIGANDS (+5), ASK ABOUT BRIGANDS LEADER, ASK ABOUT BRIGANDS WARLOCK, ASK ABOUT MINOTAUR. Αν έχεις διαβάσει προσεκτικά όλες τις πληροφορίες που έχεις μαζέψει μέχρι τώρα, πρέπει να 'χεις καταλάβει τι γίνεται με τον αρχηγό και το μάγο των ληστών. Τώρα SIT, ASK ABOUT FOOD, ASK ABOUT DRINK, ORDER FOOD. 'Οταν σας το φέρουν EAT (+1). Σήκω, STAND, πήγαινε στον πανδοχέα και RENT ROOM (+1). Κοιμάσαι, ξεκουράζεσαι, και όταν ξυπνάς είσαι έτοιμος για να ξεκινήσεις τη 2η μέρα σου. Τώρα πρέπει να εξασκήσεις την τέχνη του να πετάς αντικείμενα και μετά...

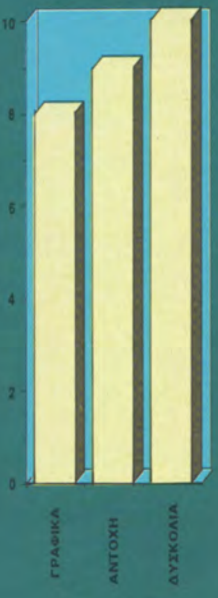
Η συνέχεια επί της οθόνης.



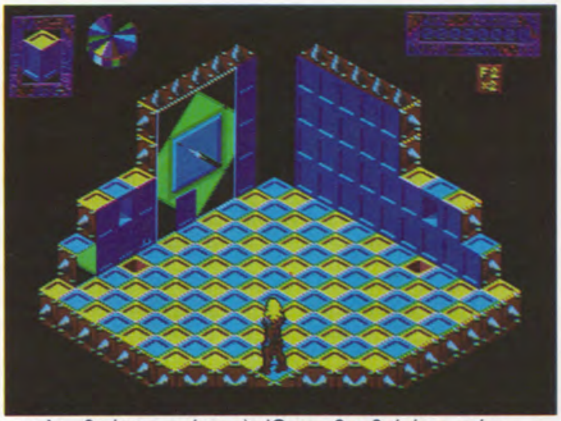
NEVER MIND

Του Μάκη Παχού

ΕΙΔΟΣ: PUZZLE GAME
ΕΤΑΙΡΙΑ: PSYGNOSIS
ΔΙΑΘΕΣΗ: DELTA COMPUTERS



Μήπως έχετε βαρεθεί εκείνα τα κουραστικά shoot 'em up παιχνίδια; Έχετε αρωστήσει από τα βαρετά και μονότονα adventure games; Ή μήπως σας πιάνει υστερία, όταν βρίσκεστε μπροστά σε ακόμη ένα πρόγραμμα σκακιού;
Εάν ναι, τότε το NEVER MIND είναι το πρόγραμμα που σας κάνει. Το παιχνίδι αποτελείται από μία σειρά δωματίων. Το κάθε δωμάτιο αποτελείται από τρεις επιφάνειες κάθετες προς αλλήλους (Ελληνικά ε;..). Στη διάθεσή σας έχετε τον ήρωα, που μπορεί να περπατήσει πάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια, ανεξάρτητα από τον προσανατολισμό της. Η κάθε επιφάνεια χωρίζεται σε πλακάκια. Ο ήρωας μετακινείται από επιφάνεια σε επιφάνεια μέσω τηλεμεταφορέων, που εμφανίζονται σαν τρύπες. Πατώντας πάνω σε έναν τηλεμεταφορέα, εμφανιζόμαστε πάνω σε κάποιον άλλο. Ο τόπος άφιξης είναι πάντοτε σταθερός για κάθε τηλεμεταφορέα, αλλά δεν γνωρίζουμε εκ των πρωτέρων πώς συνδέονται αυτοί μεταξύ τους. Μερικά από τα πλακάκια, όταν συνδεθούν κατάλληλα, σχηματίζουν μία εικόνα. Ένα ή και περισσότερα από τα κομμάτια αυτής της εικόνας έχουν αφαιρεθεί από αυτήν, και έχουν τοποθετηθεί σε στρατηγικά σημεία μέσα στο δωμάτιο. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ξαναφτιάξετε την εικόνα. Για να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να κουβαλήσετε ένα-ένα τα χαμένα πλακάκια, και να τα τοποθετήσετε στη θέση τους. Αυτό θα πρέπει να γίνει μέσα στο χρονικό διάστημα που είναι καθορισμένο από πριν για κάθε δωμάτιο. Ο χρόνος για τα πρώτα δωμάτια είναι 45 δευτερόλεπτα, και ανεβαίνει μαζί με τη δυσκολία κάθε δωματίου. Όσο προχωράμε, προσθέτονται και άλλα εμπόδια που πρέπει να υπερνικήσουμε. Αρχικά, τα κομμάτια που λείπουν συνεχώς αυξάνουν. Όσο προχωράμε, στα μεγάλα στάδια έχουμε να συμπληρώσουμε δύο ή και τρεις εικόνες. Σε μερικές πίστες υπάρχουν μεγάλα πιόνια σκακιού, που μετακινούνται και αυτά πάνω στα επίπεδα (συνήθως έχουν τη συνήθεια να



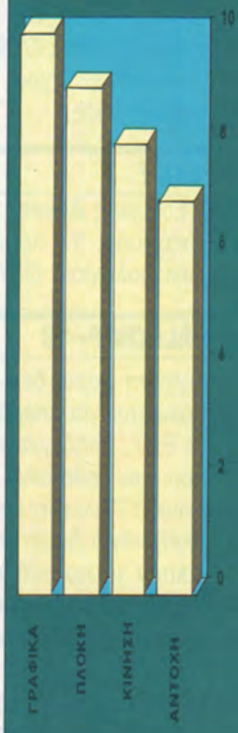
ακολουθούν τον ήρωα). Όταν βρεθεί ένα πιόνι πάνω από την εικόνα, αρχίζει να ανακατεύει τα κομμάτια συνεχώς. Μερικά δωμάτια είναι χωρισμένα σε νησιά, που ενώνονται μεταξύ τους με "βάρκες" από μετακινούμενα πλακάκια, τα οποία μεταφέρουν τον ήρωα από νησί σε νησί. Όμως, μετά από λίγο χρόνο, τα πλακάκια αυτά μπορεί να αρχίσουν να διαλύονται, αφήνοντάς μας ξεκρέμαστους. Σε άλλα δωμάτια, δεν μπορούμε να εμπιστευθούμε ούτε το... χώμα που πατάμε. Μερικές φορές, το πλακάκι που πατάμε, διαλύεται κάτω από τα πόδια μας, ή μας στέλνει σε κάποιο άλλο τελείως διαφορετικό δωμάτιο. Από μια πίστα και πάνω, το παιχνίδι μας δίνει έναν κωδικό, που μας επιτρέπει να αρχίσουμε από αυτό το σημείο όταν χάσουμε, μιας και έχουμε μόνο μία ζωή, και υπάρχουν 250 διαφορετικά δωμάτια (ναι, σωστά διαβάσατε). Η λύση για κάθε δωμάτιο είναι μία και μοναδική, και είναι η ίδια κάθε φορά που παίζουμε το παιχνίδι. Αποκλείεται να τελειώσετε κανένα δωμάτιο με την πρώτη, μιας και υπάρχουν πολλοί αστάθμητοι παράγοντες. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, και η κίνηση απαλή. Εάν έχετε σκοπό να παίξετε NEVER MIND, θα πρέπει να προετοιμασθείτε για ξάγρυπνες νύχτες, κόκκινα μάτια, νεύρα και άλλα συναφή, αφού το παιχνίδι είναι κυριολεκτικά "σπαζοκεφαλιά". Εάν σας αρέσουν τα παιχνίδια σκέψης, που μπορούν να σας κρατήσουν το ενδιαφέρον για πολύ καιρό (250 πίστες είναι υπέρογκος αριθμός για ένα τέτοιο παιχνίδι), τότε το NEVER MIND αποτελεί αξιόλογη αγορά.
Βέβαια, θα σας άνοιξα την όρεξη, και θα ανυπομονείτε να το αποκτήσετε. Ετοιμαστείτε λοιπόν να με αποκαλέσετε με πολλά κοσμητικά επίθετα, αφού το NEVER MIND παίζεται μόνο σε EGA, και χρειάζεται τουλάχιστον 512K RAM για να λειτουργήσει. Αυτές είναι και οι διαρκείς απαιτήσεις της Psygnosis, της εταιρίας που δημιούργησε το NEVER MIND.

Το NEVERMIND... χωρίς χρώμα
Το NEVER MIND χρειάζεται κάρτα EGA για να τρέξει.

THE KRISTAL

Του Μάκη Παχού

ΕΙΔΟΣ: GRAPHIC ADVENTURE
ΕΤΑΙΡΙΑ: ADDICTIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ: GREEK SOFTWARE



Λοιπόν, τελευταία διαπιστώνω ότι το σενάριο από τα καλά παιχνίδια που καλούμαι να κάνω review (Ελληνιστί παρουσίαση) στερείται γενικώς φαντασίας, ή δεν έχει και μεγάλη σχέση με το παιχνίδι. Πάνε τα παλιά καλά χρόνια, που μαζί με το ELITE σου δίνανε και μία αξιόλογη νουβέλα.

Τέλος πάντων, πριν πολλά πολλά χρόνια, ο "κακός" Malagar έκανε μία ανίερη συμφωνία με το υπερφυσικό ον Ono, με σκοπό - τι άλλο - εξουσία και δύναμη. Φυσικά, φτάνει ο καιρός όπου ο Ono ζητάει το τίμημα της συνεργασίας του, που είναι η κλοπή του κρυστάλλου που κρατάει σε αρμονία το σύμπαν. Ο Malagar, κατειλημμένος από το πνεύμα του Ono, κλέβει τον κρύσταλλο μέσα από τα χέρια του φύλακα, με αποτέλεσμα τώρα, μετά από πολλά χρόνια, εσείς - ο Dancis Frake (never a drop to disturb stagnation) - αναλαμβάνετε σαν αποστολή σας να ανακαλύψετε τα χαμένα κομμάτια του κρυστάλλου και να αποκαταστήσετε την τάξη και την ασφάλεια στο σύμπαν κ.τ.λ. κ.τ.λ. Μη σας ξεγελάσει η blase περιγραφή μου: Πέρα από την - τουλάχιστον - μέτρια νουβέλα και τις λιγοστές οδηγίες, το παιχνίδι ακολουθεί την παλιά καλή δομή των arcade adventures. Υπάρχουν 10 πλανήτες, τους οποίους μπορείτε να επισκεφθείτε. Ο κάθε πλανήτης έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, και σε μερικούς από αυτούς θα χρειαστεί να έχετε μαζί σας "ειδικό" εξοπλισμό. Σε κάθε πλανήτη βρίσκετε ανθρώπους τους οποίους μπορείτε να ρωτάτε για να μαζέψετε στοιχεία, ή και να μονομαχήσετε με σπαθιά. Στο σημείο αυτό, το παιχνίδι είναι πολύ ρεαλιστικό, αν και υπάρχουν 16 κινήσεις που μπορεί να κάνει ο ήρωάς μας για να επιτεθεί, ή και για να αμυνθεί. Προσοχή στους χαρακτήρες του παιχνιδιού, μιας και μπορείτε να τους μιλήσετε μόνο αφού αυτοί σας απευθύνουν το λόγο. Σε αυτό το σημείο, το παιχνίδι είναι λίγο εκνευριστικό, αφού πολλές φορές χρειάζεται να ακολουθείς κάποιο χαρακτήρα από πίσω, μέχρι να ευαρεστηθεί να σε αφήσει. Εκτός από τους διάφορους χαρακτήρες, στο δρόμο βρίσκετε διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, που βοηθούν παρακάτω. Εκτός από εσάς, τον Kristal ψάχνουν και οι εχθροί, που σας περιμένουν στο διάστημα ανάμεσα στους πλανήτες. Γι' αυτό, το ταξίδι από πλανήτη σε πλανήτη είναι μία μεγάλη διαστημική μάχη. Το όλο setup του παιχνιδιού θυμίζει προϊστορικό science fiction comic (βλέπε αρχαιότερο του Buck Rodgers). Το διαστημόπλοιο έχει τιμόνι πλοίου, οι εχθροί στο διάστημα έχουν φτερά, για να μην αναφέρουμε τις περίφημες ξιφομαχίες. Το στυλ φαίνεται επιτηδευμένα αναχρονιστικό, και προσωπικά μου άρεσε πολύ.

'Οσον αφορά τα graphics, θα πρέπει να κάνω μία μικρή διευκρίνιση: Επαιξα το παιχνίδι σε EGA, και εντυπωσιάστηκα πραγματικά. Το παιχνίδι παίζεται σε ανάλυση 600x200, με 16 χρώματα. Το background είναι εξωφρενικά λεπτομερές, προσεγμένο και καλοσχεδιασμένο. 'Ομως, όταν το έπαιξα σε CGA (άρα και σε Hercules), το αποτέλεσμα ήταν μάλλον μέτριο. Ο λόγος είναι ότι η CGA έχει μόνο δύο χρώματα σε ανάλυση 600x200. 'Ετσι, τα διάφορα χρώματα αντικαθιστούνται από patterns άσπρου με μαύρο, πράγμα που μειώνει αισθητά την ποιότητα των γραφικών. Επίσης, η κίνηση στην CGA είναι πιο απότομη. Το παιχνίδι παίζεται και σε VGA (ουδέν σχόλιον). Στην αρχή υπάρχει και ένα κομμάτι digitized ομιλίας, όπου περιγράφεται το setup του παιχνιδιού.

Μπορείτε να αντιγράψετε το πρόγραμμα στο σκληρό δίσκο, και να το παίζετε από εκεί. Αυτό είναι και μιά καλή ιδέα, αφού έχει το πιο παράξενο protection που έχω δει. Από δισκέτες, το πρόγραμα γίνεται αρκετά κουραστικο, αφού υπάρχουν συνολικά 5 δισκέτες. Θα σας συνιστούσα να δείτε το Kristal πριν το αγοράσετε, να τρέχει στην ίδια κάρτα οθόνης με τη δικιά σας. Το Kristal είναι από τα προγράματα που θα αγαπήσετε με μανία, ή θα μισήσετε με μανία. Εγώ ίσως να ανήκω στη δεύτερη κατηγορία. ❑



Το KRISTAL... χωρίς χρώμα

Το Kristal είναι συμβατό με την CGA, άρα και με την Hercules. Δυστυχώς, και στις δύο περιπτώσεις, είναι κυριολεκτικά χωρίς χρώμα. Καλύτερα θα ήταν να το δείτε και να βγάλετε μόνοι σας συμπεράσματα.

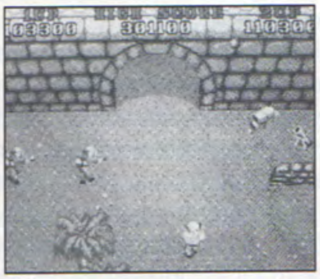
Αγαπητοί φίλοι, γειά σας. Τα hints 'n' tips είναι κοντά σας και αυτό το μήνα, με αρκετές επεμβάσεις και πολύτιμα hints, για όλα εκείνα τα προγράμματα που δεν σας αφήνουν να κοιμηθείτε τα βράδια. Λοιπόν, ας αρχίσουμε.

BUCK ROGERS

Το EOL, απ' ό,τι φαίνεται, έχει γίνει ΤΟ εργαλείο των απανταχού PC Hackers. Ο Κώστας Χονδρούδης βρήκε γι' αυτό το παιχνίδι ότι αν τρέξετε το EOL, δώσετε "N" στην ερώτηση keyboard protection, και χρησιμοποιήσετε τον καταχωρητή DS στη διεύθυνση a76a, θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

COMMANDO

Επόμενος στη σειρά, ο Ευθύμιος Δάκος. Για τις δύσκολες αποστολές, φορτώστε το EOL και δώστε "N" στην προστασία πληκτρολογίου, DS καταχωρητή και f759 διεύθυνση ελέγχου, για άπειρες ζωές.



WILLY

Ο Ευθύμιος Δάκος ξαναχτυπά. "N" προστασία πληκτρολογίου, 0270 διεύθυνση ελέγχου, και DS καταχωρητής. Αυτά, για άπειρες ζωές.

FALCON F-16

Αυτή τη φορά, δεν πρόκειται για επέμβαση με το EOL, αλλά για ένα tip που μας ήρθε από τους Γιώργο Παλούκη και Αλέξανδρο Λάζο. Φορτώστε λοιπόν το παιχνίδι και διαλέξτε Rank 1st Lt. Στις αποστολές διαλέξτε "Dragon's Tail", και στη συνέχεια 3 Migs για εχθρούς. Αρχίστε το παιχνίδι και, πατώντας C, θα, δείτε στο αριστερό μέρος του χάρτη έναν ποταμό. Πηγαίνετε προς τα εκεί, κατεβείτε στα 8 - 10 χιλιάδες πόδια πετώντας κατά μήκος του ποταμού, με ταχύτητα 10 περίπου. Μετά από λίγο, θα δείτε στο



ραντάρ σας Migs. Οριζοντιωθείτε και περιμένετε. Τα Migs, μόλις φτάσουν, μπαίνουν μόνα τους στο στόχαστρό σας. Αρχίστε το "θέρισμα", και πάρτε τους ανάλογους πόντους. Κάνοντας βόλτες κατά μήκος του ποταμού, χωρίς να βγείτε από το χάρτη, τα Migs δεν σταματούν να έρχονται. Μόλις βαρεθείτε, πατήστε ESC και διαλέξτε το "END OF MISSION". Θα διαπιστώσετε ότι τα merit points προστίθενται σε εκείνα που είχατε πριν αρχίσετε. Ευχαριστούμε τους κάρους, και συνεχίζουμε.

MILLENIUM 2.2

Ο φίλος της στήλης Γιώργος Κίζηλης μας έστειλε τον τρόπο να έχετε πιο πολλά orbital lasers στη βάση σας στη σελήνη. Σύμφωνα με τους κανονισμούς του παιχνιδιού, η Σεληνόβαση μπορεί να πάρει μέχρι 16 orbital lasers. Εσείς όμως μπορείτε να βάλετε και περισσότερα, με τον εξής τρόπο: Προσεληνώστε 3 carracks (ή περισσότερα, αν θέλετε). Στη συνέχεια, παράγετε orbital lasers και φορτώστε τα στα carracks (παίρνουν μέχρι 20 το καθένα). Τέλος, ξεφορτώστε τα πάλι, παρατηρώντας ότι τώρα ξεπερνούν κατά πολύ τα 16. Αν νομίζετε ότι τα lasers δεν θα σας χρειαστούν, είστε γελασμένοι. Προς το τέλος του παιχνιδιού, δέχεστε επίθεση από έναν στόλο που αποτελείται από 293 (!!!) μαχητικά που ξέφυγαν απο τον πλανήτη 'Αρη. 'Οπως καταλαβαίνετε, τα 16 lasers δεν αρκούν... ούτε για ζήτω. Γιώργο, σ' ευχαριστούμε.

ALLEY CAT

Επιστρέφουμε όμως στο EOL. Δώστε N για προστασία πληκτρολογίου, και διαλέξτε τον καταχωρητή DS. Η διεύθυνση για άπειρες ζωές είναι 1F80.

BUSHIDO

Χρησιμοποιήστε τον DS καταχωρητή, δώστε "N" στο keyboard protection, και δώστε b402 για διεύθυνση. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

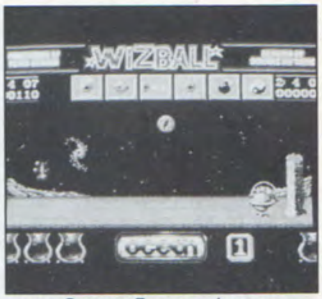
ELEVATOR

Επειδή τα πολλά λόγια δεν οφελούν: "N", καταχωρητής DS και 7fa1 διεύθυνση, για άπειρες ζωές.

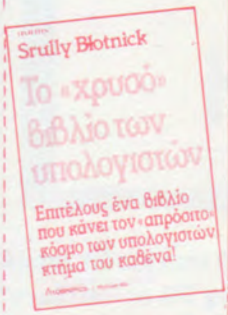
WIZBALL

"Y" keyboard protection, DS καταχωρητής και 9778 διεύθυνση, για άπειρες ζωές. Επίσης, "Y", DS και 9864, για να μπορέσετε να δείτε και άλλες πίστες, μαζεύοντας ευκολότερα τις σταγόνες. Η επέμβαση από τον Στέλιο Γουναρά και τη Θεσσαλονίκη.

Εδώ όμως, κλείνουμε και γι' αυτόν το μήνα. "Σκαλίστε" λίγο τα παιχνίδια σας, και περιμένουμε τα ευρήματά σας. Θα τα ξαναπούμε τον άλλο μήνα.



ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

MANAGEMENT & ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Management και Μικροϋπολογιστές.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ________ με το ποσό των 2.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

Who is Who ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το Who is Who ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 2.100 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ________ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________

ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ______________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Mandax 12MHZ AT Motherboard: Η ισχύς εν τη ενώσει

Άραγε πόσοι από εμάς δεν έχουμε "στολίσει" το PC μας όταν κάνουμε compilation ενός μεγάλου προγράμματος, ή όταν περιμένουμε με αγωνία να "φορτώσει" η επόμενη σκηνή του adventure game που παίζουμε - ιδίως εάν πρόκειται για τον Larry. Από την άλλη, το PC μας πουλιέται για ψίχουλα, και οι τιμές των ATs - της τάξης των 250.000 - είναι ακόμη αστρονομικές...

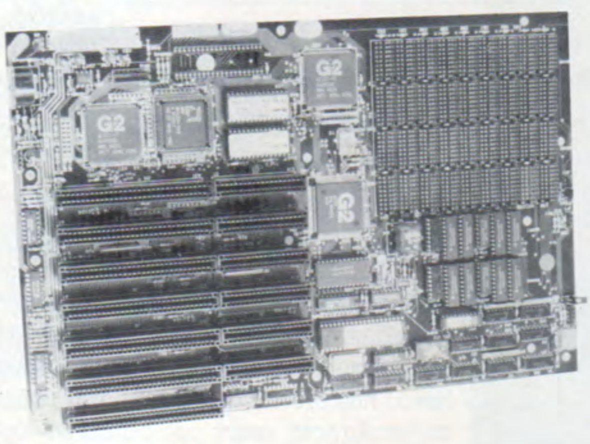
του Μάκη Παχού

Όσους από εμάς απασχολεί το πρόβλημα της ταχύτητας του PC μας, και δέν μπορούμε να αντέξουμε την αγορά ενός AT, υπάρχει μία καλή - υπό συνθήκες - λύση: Η αλλαγή του motherboard σε AT. 'Ενα τέτοιο motherboard είναι και το Mandax. Ας δούμε όμως πρώτα, τι είναι και που βρίσκεται η motherboard.

Εάν ανοίξετε το PC σας (ή το PC Master Οκτωβρίου, στο άρθρο "Φτιάξτε ένα PC μόνοι σας"), θα δείτε μία μεγάλη πλακέτα παράλληλα με το πάτωμα. Αυτό είναι το motherboard και πάνω του βρίσκεται ο processor (8088 σε PC), η μνήμη και τα expansion slots. Το είδος του processor, η μνήμη και το clock καθορίζουν την ταχύτητα του υπολογιστή. Το κάθε motherboard σχεδιάζεται αποκλειστικά για το συγκεκριμένο processor, και έτσι εάν θέλετε να αυξήσετε την ταχύτητα του PC σας, θα πρέπει να αλλάξετε motherboard ή να προσθέσετε κάποια κάρτα επιτάχυνσης. Η δεύτερη λύση, αν και πιο απλή, δεν είναι η καλύτερη πάντοτε, γιατί απλώς έχετε ένα πιο γρήγορο PC. Φυσικά, το εν λόγω motherboard μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να "χτίσετε" μόνοι σας το AT σας.

Περί συμβατότητας...

Στην περίπτωση που θέλετε να κάνετε το PC σας AT, καλό θα είναι να μάθετε αν αυτό τελικά είναι εφικτό για το δικό σας μηχάνημα. (Μιλάμε πάντα για αλλαγή motherboard). Λοιπόν, όλα τα PCs που κυκλοφορούν στην αγορά είναι συμβατά, αλλά μερικά είναι λιγότερο συμβατά από τα άλλα. Κατ' αρχήν, όλα τα PC είναι συμβατά στο software και στις κάρτες επέκτασης με τον IBM PC. Αυτά είναι τα προσόντα που χρειάζεται ένα PC για να χαρακτηρισθεί "συμβατό". Από εκεί και πέρα, οι κατασκευαστικές λύσεις είναι δύο: Τα περισσότερα made in Taiwan PCs ακολουθούν τη φιλοσοφία κατασκευής του IBM PC, και είναι απόλυτα συμβατά καί σε hardware με αυτόν. Αυτά είναι οι γνωστές "μαϊμούδες", που μοιάζουν μεταξύ τους. Από την άλλη μεριά, πολλές εταιρίες διαθέτουν PC "μάρκας", με εντελώς διαφορετική διάταξη των εξαρτημάτων. Μερικές από αυτές είναι η Atari, Amstrad, Hyundai, Schneider. Εάν έχετε τέτοιον υπολογιστή, δεν είναι δυνατόν να αλλάξετε motherboard, γιατί σε αυτούς το motherboard είναι σχεδιασμένο από την αντίστοιχη εταιρία, και δεν ακολουθεί τα συνήθη standards, όσον αφορά κυρίως τη διάταξη στο χώρο. Εάν λοιπόν έχετε μία καθαρόαιμη "μαϊμού", ή θέλετε να φτιάξετε



μόνοι σας ένα AT, δεν έχετε παρά να διαβάσετε τη συνέχεια του άρθρου.

Η εγκατάσταση

Η όλη υπόθεση είναι αρκετά επίπονη. Ευτυχώς, το μόνο που θα χρειαστείτε είναι ένα κατσαβίδι. Θα πρέπει να βγάλετε όλες τις κάρτες επέκτασης από το PC σας, τα drives και - τελικά - το motherboard. Εάν έχετε 120 ns RAM, και δεν σας πειράζει να τρέχετε με 1 wait state, θα πρέπει να "ξηλώσετε" και τα chips της μνήμης από το παλιό σας motherboard. Εάν έχετε πιο αργή μνήμη, θέλετε μεγάλη ταχύτητα (0 wait states) ή παραπάνω από 1Mb RAM, θα πρέπει να αγοράσετε επιπλέον RAM 100 ns. Καλύτερα για αυτή την περίπτωση είναι τα chips του 1Mbit, γιατί είναι πιο φθηνά. Αφού βγάλετε τα πάντα από το PC σας πλην του τροφοδοτικού, θα πρέπει να τοποθετήσετε το καινούριο motherboard και, στη συνέχεια, τα drives και τις κάρτες επέκτασης. Η όλη υπόθεση διαρκεί το πολύ 1 ώρα. Απαιτείται προσοχή στο πιάσιμο των καρτών (μόνο από τις άκρες και όχι πολλή πίεση), γιατί μερικά chips είναι ευαίσθητα στο στατικό ηλεκτρισμό των χεριών σας. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στη σύνδεση των βυσμάτων της κλειδαριάς, του μεγαφώνου και των LEDs. Επίσης, προσοχή στη σύνδεση των βυσμάτων τροφοδοσίας. Το βύσμα με το ένα λιγότερο καλώδιο, πηγαίνει προς το πίσω μέρος - προς το μέρος του βύσματος του πληκτρολογίου. Για να δουλέψει σωστά το motherboard, θα πρέπει να το ενημερώσετε σχετικά με τον αριθμό και το είδος των disk drives που χρησιμοποιείτε, και το είδος του σκληρού δίσκου που έχετε. Αυτό γίνεται όταν ανάψουμε τον υπολογιστή, οπότε μας ρωτάει εάν θέλουμε να τρέξουμε το setup ή το diagnostics. Στο setup, εκτός από το είδος και την ποσότητα των δίσκων, εισάγουμε και την ώρα και την ημερομηνία του συστήματος. Το diagnostics είναι πρόγραμμα διαγνωστικών. Εάν έχουμε σκληρό δίσκο με 8 bit controller, τα πράγματα είναι απλά, αφού ο controller έχει το δικό του BIOS, και το AT τον αναγνωρίζει σαν καινούριο floppy disk. Εάν όμως έχουμε σκληρό δίσκο με 16-bit controller, θα πρέπει να ενημερώσουμε το motherboard για το είδος του δίσκου που χρησιμοποιούμε. Υπάρχουν συνολικά 44, κατηγορίες από τις οποίες μπορούμε να διαλέξουμε. Και αν ο δίσκος μας δεν είναι σε αυτήν την κατηγορία (όπως ο δικός μου); Τότε ακολουθούμε την πασίγνωστη μεθοδολογία του trial and error. Δηλαδή, θα πρέπει να δοκιμάσουμε και τα 44 είδη δίσκων, μέχρι να πετύχουμε το κατάλληλο. Βέβαια, περιττό να σας πω ότι με λάθος είδος σκληρού, το σύστημα δεν κάνει ούτε boot.

Το motherboard δούλεψε κανονικά, παρ' όλες τις λάθος συνδέσεις και τη γενικότερη ταλαιπωρία που υπέστη. Ενδεικτικά, βραχυκύκλωσα δύο φορές το σύστημα, με αποτέλεσμα να "πέσει" το τροφοδοτικό, αλλά η κάρτα δουλεύει ακόμη. Συμπέρασμα: Αποκλείεται να κάνετε τόσα λάθη όσα εγώ, αφού θα θέλετε κάποια μόνιμη εγκατάσταση, άρα είναι πολύ δύσκολο να καεί το συγκεκριμένο motherboard.

Τα περισσότερα made in Taiwan PCs ακολουθούν τη φιλοσοφία κατασκευής του IBM PC, και είναι απόλυτα συμβατά καί σε hardware με αυτόν. Αυτά είναι οι γνωστές "μαϊμούδες", που μοιάζουν μεταξύ τους.

Εάν σας αποθαρρύνει η όλη ιστορία, μπορείτε να απευθυνθείτε σε κάποιο ειδικό, αν και δεν επικρατεί καλή άποψη γι' αυτούς που δεν τολμούν να αγγίξουν το εσωτερικό του PC τους.
Προσωπικά, δεν ακολούθησα όλη την παραπάνω διαδικασία, γιατί - προς μεγάλη μου λύπη - το motherboard μου ήταν διαθέσιμο μόνο για λίγες ημέρες. Απλώς συνέδεσα την τροφοδοσία και τις κάρτες επέκτασης "στον αέρα". Το motherboard δούλεψε κανονικά, παρ' όλες τις λάθος συνδέσεις και τη γενικότερη ταλαιπωρία που υπέστη. Ενδεικτικά, βραχυκύκλωσα δύο φορές το σύστημα, με αποτέλεσμα να "πέσει" το τροφοδοτικό, αλλά η κάρτα δουλεύει ακόμη. Συμπέρασμα: Αποκλείεται να κάνετε τόσα λάθη όσα εγώ, αφού θα θέλετε κάποια μόνιμη εγκατάσταση, άρα είναι πολύ δύσκολο να καεί το συγκεκριμένο motherboard.

Η κάρτα

Το Mandax 286 motherboard είναι μία πλακέτα με διαστάσεις 218x332mm. Πάνω της βρίσκεται ο 80286 που τρέχει στα 12MHz, η RAM και η ROM, 23 κανονικά ολοκληρωμένα και 3 VLSI (Very Large Scale Integration) ολοκληρωμένα, τα connectors για το πληκτρολόγιο και την τροφοδοσία, 6 16-bit AT expansion slots και 1 8-bit PC expansion slot. Η όλη κατασκευή είναι πολύ προσεγμένη και αξιόπιστη. Ιδιαίτερη έκπληξη προκαλεί ο μικρός αριθμός ολοκληρωμένων, χάρη στη χρήση ολοκληρωμένων μεγάλης κλίμακας ολοκλήρωσης VLSI. Υπάρχει επίσης θέση για 80287. Ακόμη, υπάρχει ένα set από μικροδιακόπτες, αρκετά jumpers και μία μπαταρία που χρησιμεύει στην τροφοδοσία της CMOS RAM. Το motherboard μπορεί να έχει 512K, 640K, 1M, 2M ή και 4Mbytes on board. Μπορεί να δεχτεί τόσο 64 ή 256Kbit όσο και 1Mbit μνήμες. Τα microswitces καθορίζουν

το ποσό της μνήμης που υπάρχει και το είδος της κάρτας γραφικών (μονόχρωμη ή έγχρωμη). Το clock μπορεί να είναι 6 ή 12MHz. Αυτό καθορίζεται είτε από τη θέση κάποιου jumper ή από το πληκτρολόγιο. Οι μνήμες μπορεί να είναι 100 ns ή 120 ns. Στην πρώτη περίπτωση, το σύστημα τρέχει κανονικά σε μεγάλη ταχύτητα, ενώ στη δεύτερη επειδή ο processor προσπελαύνει τις μνήμες πιο γρήγορα απ' ό,τι είναι επιτρεπτό, πρέπει να τον ειδοποιήσουμε να περιμένει. Τότε λέμε ότι εισάγουμε 1 wait state. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα πτώση της ταχύτητας του υπολογιστή. Υπάρχει η δυνατότητα να καθορίσουμε εάν θέλουμε wait state από το πληκτρολόγιο, ή από ένα jumper. Το bus (ή αλλιώς τα expansion slots) "τρέχει" σε 6 ή 12MHz, ανάλογα με την ταχύτητα του processor. Στα 12MHz, η επικοινωνία με τις κάρτες επέκτασης γίνεται με πιο γρήγορο ρυθμό, αλλά υπάρχουν κάρτες οι οποίες δεν μπορούν να λειτουργήσουν στα 12MHz. Γι' αυτό υπάρχει jumper που καθορίζει την ταχύτητα του bus. Τέλος, σε πολλά AT υπάρχει η δυνατότητα να τρέχει ο 80287 σε μικρότερη ταχύτητα απ' ό,τι ο 80286. Αυτό γίνεται γιατί ένας πιο αργός μαθηματικός co-processor είναι πιο φθηνός. Δυστυχώς, στην προκειμένη περίπτωση, οι ταχύτητες του 80286 και 80287 είναι οι ίδιες.

Το manual

Θα περιμένατε βέβαια κάποιο υπεύθυνα γραμμένο manual, που να σας πληροφορεί για τη συνδεσμολογία με διαγράμματα, σχήματα, επεξηγήσεις, καλή και ευκατανόητη γλώσσα. Clue: Το manual, καθώς και η κάρτα, είναι φτιαγμένα στην Taiwan. Προφανώς, τα manuals τέτοιων συσκευών γράφονται από σχετικά... άσχετα άτομα, που δέν έχουν καλές γνώσεις Αγγλικών (MEMORY CONFIGURATION). Δυστυχώς, αυτό το φαινόμενο είναι διαρκές, με αποτέλεσμα η εγκατάσταση να γίνεται επίπονη για τον "πρωτάρη".

Το τελικό αποτέλεσμα

Εάν αλλάξετε το motherboard του PC σας, θα έχετε ένα AT στα 12MHz, με τις κάρτες επέκτασης του PC. Αυτό δεν δημιουργεί πρόβλημα, γιατί οι κάρτες 8-bit του PC είναι συμβατές με το 16-bit bus του AT. Θα έχετε βέβαια 360K drives, και άν θέλετε να χρησιμοποιήσετε 1,2Mb drives, θα πρέπει να αγοράσετε 16-bit floppy disk controller. Το τροφοδοτικό ενός συνηθισμένου AT είναι 200 Watts, ενώ ενός PC 150 Watts. Εάν έχετε τροφοδοτικό με ισχύ κάτω των 150 Watts, θα πρέπει να αγοράσετε καινούριο (200 Watts). Εάν το τροφοδοτικό σας είναι 150 Watts, και δεν έχετε πολλές κάρτες επέκτασης, μπορείτε να το φοδοτικού. Εάν έχετε ήδη κάποιο σκληρό δίσκο, μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε όπως είναι. Πάντως, η συνολική ισχύς των drives, hard disks και καρτών δεν πρέπει να υπερβαίνει την ονομαστική ισχύ του τρο-

...όλα τα PCs που κυκλοφορούν στην αγορά είναι συμβατά, αλλά μερικά είναι λιγότερο συμβατά από τα άλλα.

χρησιμοποιήσετε αυτούσιο. Μεγαλύτερη απόδοση πετυχαίνεται με τη χρησιμοποίηση 16-bit controller. Το motherboard έχει πάνω του real time clock, οπότε εάν έχετε ήδη κάποια κάρτα με real time clock, θα πρέπει να αχρηστεύσετε ένα από τα δύο. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στο είδος της μνήμης που θα χρησιμοποιήσετε. Εάν μπορείτε, χρησιμοποιήστε τις ήδη υπάρχουσες μνήμες του PC σας. Προσοχή, γιατί οι μνήμες κοστίζουν ακριβά.

Εάν έχετε αρκετή... τόλμη και γοητεία, και θέλετε να φτιάξετε μόνοι σας το δικό σας AT, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Mandax motherboard, ακολουθώντας τις συμβουλές του άρθρου "Φτιάξτε ένα PC μόνοι σας", του PC MASTER Οκτωβρίου.

Γενική εντύπωση

Το Mandax motherboard μου άφησε καλή εντύπωση, αφού είναι περίπου 14 φορές πιο γρήγορο από τον IBM PC (Norton SI: Περίπου 15). Είναι μια καλή λύση για όσους θέλουν να αυξήσουν την ταχύτητα του PC τους, ή και να επωφεληθούν από τη πλεονεκτήματα ενός AT: Πιο γρήγορα περιφερειακά, δυνατότητα για επέκταση - πραγματικής - μνήμης πάνω από τα 640K, προγράμματα ειδικά φτιαγμένα για 80286, όπως τα Windows 286. Ιδιέταιρα βολική είναι και η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν οι ήδη υπάρχουσες μνήμες (εφόσον είναι 120 ns), με κάποια ελάττωση βέβαια της υπολογιστικής δύναμης. Προσοχή στα PC εταιριών, γιατί συχνά δέν μπορούν να αλλάξουν motherboard. Εάν έχετε απορίες ή προβλήματα με το συγκεκριμένο ή άλλα motherboard, μπορείτε να γράψετε στο PC Master, ζητώντας να απαντηθεί το γράμμα σας από τον γράφοντα. Το Mandax motherboard θα το βρείτε στο: Ε. Κ. ΣΥΡΟΣ ΚΑΙ ΣΙΑ Ε.Ε, Ελ. Βενιζέλου 34, Καλλιθέα, τηλ. 9586361. Κοστίζει 45.000 δρχ. χωρίς μνήμη. ❑

LOTUS 1-2-3

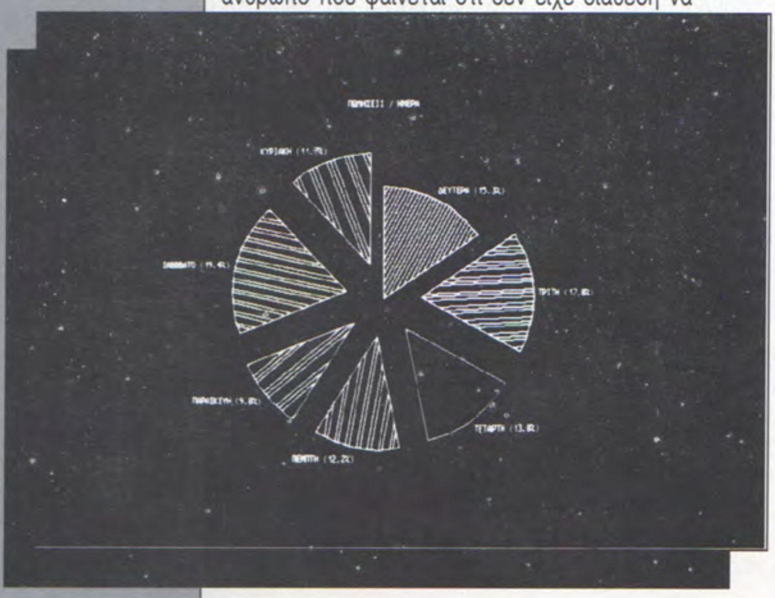
του Μιχάλη Μαγνήσαλη

Νομίζουμε ότι δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για το βασιλιά μιας από τις μεγαλύτερες κατηγορίες επαγγελματικών προγραμμάτων. Χιλιάδες επιχειρήσεις και ιδιώτες, σε όλο τον κόσμο, έχουν λύσει τα χέρια τους, από τη στιγμή που άρχισαν να διαχειρίζονται τα οικονομικά τους με το 1-2-3. Αλλά κι ένας ερασιτέχνης μπορεί, χάρη στην ευκολία χρήσης του, να το χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά σε πολλές εφαρμογές. Εδώ θα κάνουμε μια αναγνωριστική "πτήση" στις κυριότερες λειτουργίες του.

ΤΙ ΕΝΑΙ ΤΟ SPREADSHEET

'Ολοι θα πρέπει να έχετε δει, στην είσοδο της πολυκατοικίας που μένετε, το χαρτί με τα κοινόχρηστα. 'Ενα φύλλο χαρτί με γραμμές και στήλες, στο οποίο απεικονίζονται αναλυτικά οι δαπάνες της πολυκατοικίας, και στο τέλος αναγράφεται το σύνολο που αφορά την καθεμιά δαπάνη χωριστά, και το ποσό που αντιστοιχεί σε κάθε διαμέρισμα. Φανταστείτε πόσοι υπολογισμοί θα πρέπει να γίνουν, προτού γραφτούν τα αποτελέσματα στις κατάλληλες στήλες. Το spreadsheet είναι η λύση σ' αυτό το πρόβλημα. Φανταστείτε ένα φύλλο χαρτί όπως αυτό των κοινοχρήστων, ηλεκτρονικό αυτή τη φορά, με πολύ μεγάλες διαστάσεις, που εκτός από την απεικόνιση των αριθμών, να κάνει από μόνο του και τον υπολογισμό των αποτελεσμάτων, πριν τα τυπώσει. Η ιδέα ανήκει στον Daniel Bricklin, έναν άνθρωπο που φαίνεται ότι δεν είχε διάθεση να αφήσει το μυαλό του να ηρεμήσει. 'Οταν ήταν μαθητής στο Harvard Business School, είχε να αντιμετωπίσει τη δοκιμασία των ατελείωτων λογιστικών λογαριασμών, και αποφάσισε να φορτώσει την κοπιαστική αυτή δουλειά στον υπολογιστή. Το πρώτο spreadsheet εμφανίστηκε δειλά - δειλά προς το τέλος του 1979. Γραμμένο σε BASIC, ήταν φοβερά αργό και φτωχό όσον αφορά τις εξυπηρετήσεις προς το χρήστη, ήταν όμως η αρχή μιας νέας εποχής στο χώρο του προγραμματισμού.

Στο Pie chart κάθε ομάδα δεδομένων μπορεί να ξεχωριστεί και να γραμμοσκιαστεί.



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το όνομά του υποδηλώνει και τον τριπλό χαρακτήρα του: Τρία προγράμματα σε ένα. Εκτός από το ηλεκτρονικό φύλλο εργασίας, που αποτελεί και το βασικό πρόγραμμα, περιλαμβάνει ένα πρόγραμμα δημιουργίας γραφημάτων, καθώς και ένα σύνολο από εντολές διαχείρισης βάσεων δεδομένων.

Η πρώτη μας δουλειά είναι να εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα στο σύστημά μας. Τοποθετούμε στο πρώτο drive τη δισκέτα system, και πληκτρολογούμε (τι άλλο;) LOTUS. Στην οθόνη εμφανίζεται το Access System, που δεν είναι τίποτε άλλο από το αρχικό menu, μέσα από το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε, εκτός από το ίδιο το φύλλο εργασίας (1-2-3), το πρόγραμμα εγκατάστασης (Install), το πρόγραμμα εκτύπωσης γραφημάτων (Printgraph), το πρόγραμμα μετατροπής αρχείων του 1-2-3 σε format άλλων προγραμμάτων (Translate), και το View που είναι ένα tutorial. Με το Install θα καθορίσουμε όλες εκείνες τις παραμέτρους που αφορούν τη συνεργασία του προγράμματος με τον υπολογιστή (τύπος κάρτας γραφικών εκτυπωτή κ.λπ.).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

'Οταν μέσα από το Access επιλέξουμε το 1-2-3, εμφανίζεται μπροστά μας ένα κενό φύλλο εργασίας. Αριστερά βλέπουμε τους αριθμούς των γραμμών (rows) από το ένα ως το 8.191 (φυσικά όχι όλους μαζί), και επάνω τις 255 στήλες (columns) που αριθμούνται μ' ένα από τα γράμματα Α ως IV. 'Ετσι, σε κάθε ένα από τα πλαίσια (cells) που σχηματίζονται από την τομή μιας γραμμής και μιας στήλης, αντιστοιχεί ένα γράμμα και ένας αριθμός. Π.χ. το A1 υποδηλώνει το cell που αντιστοιχεί στην τομή της γραμμής Νο1 και της στήλης Α. Το A1 λέγεται και διεύθυνση του cell. Στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται κάθε φορά η διεύθυνση του cell το οποίο είναι υπερφωτισμένο, ενώ αμέσως μετά εμφανίζονται οι πληροφορίες που περιέχει - αν υπάρχουν. Η υπερφωτισμένη ταινία που καλύπτει ένα cell κάθε φορά, λέγεται δείκτης. Στο κάτω αριστερό άκρο της οθόνης εμφανίζονται η ημερομηνία και η ώρα, ενώ στα δεξιά υπάρχουν οι ενδείξεις για το αν

είναι πατημένα τα πλήκτρα Caps Lock, Num Lock, Scroll Lock και End. Στο επάνω δεξιό άκρο της οθόνης υπάρχει μια ένδειξη που λέγεται ενδείκτης καταστάσεως (Mode Indicator), και μας ενημερώνει ανά πάσα στιγμή για την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το φύλλο εργασίας. 'Οταν έχουμε μόλις φορτώσει το πρόγραμμα στον υπολογιστή μας, το Mode Indicator πρέπει να είναι σε κατάσταση READY, που σημαίνει ότι το πρόγραμμα είναι έτοιμο να δεχτεί τις εντολές μας.

Πατώντας το πλήκτρο με την κάθετο "/",εμφανίζεται στη μέχρι τώρα κενή γραμμή που βρίσκεται ανάμεσα στο Mode Indicator (που τώρα έχει την ένδειξη MENU) και στο φύλλο εργασίας, η γραμμή εντολών. Μετακινώντας το highlight με τα cursor keys και πατώντας το ENTER, μπορούμε να επιλέξουμε κάποια από αυτές, ενώ στην αμέσως επόμενη γραμμή βρίσκουμε μια σύντομη επεξήγηση για τη λειτουργία της εντολής στην οποία βρίσκεται το highlight.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΡΙΘΜΩΝ ΚΑΙ ΕΞΙΣΩΣΕΩΝ

Το φύλλο εργασίας πολλές φορές θα σας θυμίσει έναν επεξεργαστή κειμένου, μόνο που ενώ στον επεξεργαστή κειμένου δουλεύουμε το κείμενό μας σε επίπεδο σελίδας, παραγράφου ή γραμμής, στο φύλλο εργασίας μπορούμε να επέμβουμε σ' ένα ή περισσότερα cells, τα οποία είναι ανεξάρτητα από το υπόλοιπο κείμενο. 'Ετσι, μπορούμε π.χ. να αλλάξουμε τον τίτλο κάποιας στήλης, χωρίς να επηρεάσουμε τα περιεχόμενά της, τα οποία μπορεί να είναι και αριθμοί ή εξισώσεις.

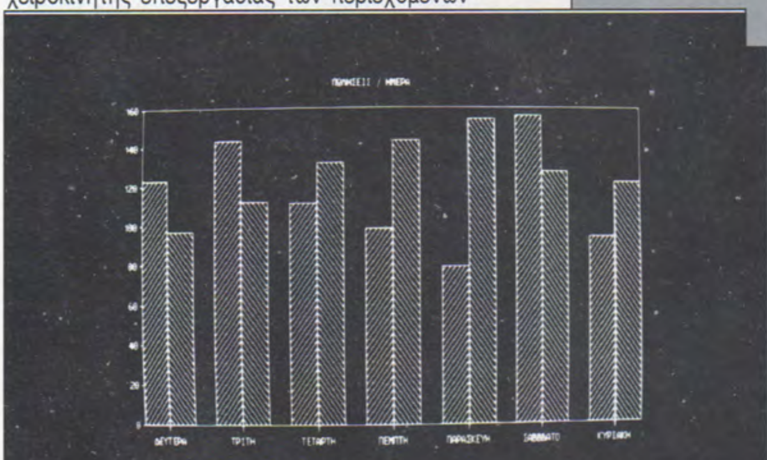
Αρχίζοντας να γράφουμε, αν ο πρώτος χαρακτήρας που θα δώσουμε είναι κάποιο από τα γράμματα του λατινικού ή του ελληνικού αλφάβητου, το φύλλο εργασίας θα δεχτεί την εισαγωγή αυτή σαν κείμενο. Αν μάλιστα θέλουμε να ευθυγραμμίσουμε τους τίτλους και τις επικεφαλίδες που θα δώσουμε στις διάφορες στήλες, μπορούμε πριν από το κείμενο να δώσουμε έναν από τους παρακάτω χαρακτήρες: ' (απόστροφο) για αριστερή ευθυγράμμιση, " (εισαγωγικά) για δεξιά ευθυγράμμιση, και ^ (ύψωση σε δύναμη) για κεντράρισμα. Κάθε φορά που γράφουμε κάποιο κείμενο, ο Mode Indicator στα δεξιά της οθόνης έχει την ένδειξη LABEL.

'Οταν ο πρώτος χαρακτήρας που θα δώσουμε από το πληκτρολόγιο είναι ένα από τα αριθμητικά ψηφία 0 έως 9, τότε το φύλλο εργασίας θα καταλάβει ότι πρόκειται για αριθμητική ποσότητα, και θα το αντιμετωπίσει ανάλογα. Αν ο πρώτος χαρακτήρας που θα γραφτεί είναι ένα από τα σύμβολα +, -, ., (, @, #, $, τότε πρόκειται για μαθηματική ή λογική εξίσωση. Το πώς μπορούμε να εκμεταλλευτούμε την ύπαρξη των εξισώσεων, θα το δούμε παρακάτω. Κάθε φορά που εισάγουμε μια αριθμητική ποσότητα ή μια εξίσωση, το Mode Indicator έχει την ένδειξη VALUE. 'Οταν θέλουμε να πάρουμε το άθροισμα των περιεχομένων δύο ή περισσότερων cells, δεν έχουμε παρά να γράψουμε στο cell που θέλουμε να εμφανιστεί το αποτέλεσμα την αντίστοιχη εξίσωση (π.χ. +D1+D2+B5+C7). Το μαθηματικό σύμβολο μπροστά από το D1 είμαστε αναγκασμένοι να το βάλουμε, γιατί διαφορετικά το πρόγραμμα θα αναγνωρίσει τα παραπάνω για κείμενο, και αντί για το αποτέλεσμα που θέλουμε, στο cell θα απεικονιστούν αυτά που έχουμε γράψει δηλαδή (D1+D2+B5+C7). 'Οταν θέλουμε το άθροισμα των περιεχομένων πολλών cells, ένας πιο γρήγορος τρόπος είναι η συνάρτηση SUM (άθροισμα). Γράφουμε @SUM(D1... D100) και σε δευτερόλεπτα παίρνουμε το άθροισμα των cells από D1 μέχρι D100. Με τα πλήκτρα PgUp και PgDn μπορούμε να μετακινήσουμε το δείκτη (δηλ. το highlight) 20 γραμμές επάνω ή κάτω αντίστοιχα. Με TAB και Shift-TAB μετακινούμαστε μια οθόνη δεξιά ή αριστερά. Με το Home ο δείκτης πηγαίνει στο cell με διεύθυνση A1, ενώ το End σε συνδυασμό με τα Cursor Keys οδηγεί το δείκτη στο πλησιέστερο cell που έχει κάποια δεδομένα. 'Οταν πατηθεί το Scroll Lock, μπορούμε με τα Cursor Keys να μετακινήσουμε ολόκληρο το φύλλο εργασίας προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση.

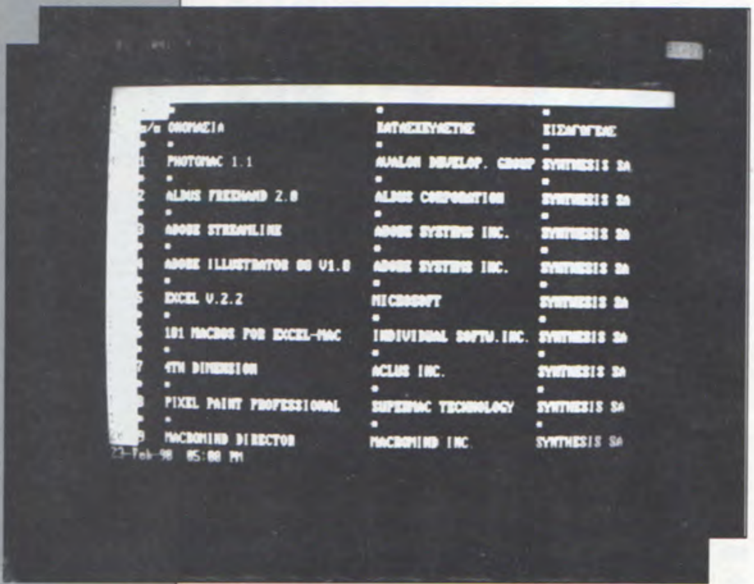
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΙ ΕΝΔΕΙΚΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ

Η φιλικότητα του 1-2-3 είναι φανερή από τα όσα έχουμε πει μέχρι τώρα, αφού ο χρήστης ενημερώνεται για το τι γίνεται την κάθε στιγμή. Το Mode Indicator όμως μπορεί να έχει και άλλες ενδείξεις, εκτός από αυτές που αναφέραμε:

-EDIT όταν βρισκόμαστε σε κατάσταση χειροκίνητης επεξεργασίας των περιεχομένων



Γράφημα με ράβδους από την επιλογή Graph / Bar Chart.



Η βασική οθόνη του Lotus. Είναι το φύλλο εργασίας όπου γίνεται η εισαγωγή των δεδομένων σας.

κάποιου cell.

-POINT όταν μετακινούμε το δείκτη για να εντοπίσουμε μια περιοχή του φύλλου εργασίας, π.χ. όταν θέλουμε να κάνουμε copy ή move. -FIND όταν έχουμε δώσει στο φύλλο εργασίας εντολή να μας εντοπίσει κάποια στοιχεία που έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό (QUERY). -HELP όταν έχουμε ενεργοποιήσει το on line help.

-ERROR όταν έχει συμβεί κάποιο λάθος χειρισμού, και πρέπει να το διορθώσουμε για να προχωρήσουμε.

-WAIT όταν κάποια διαδικασία βρίσκεται σε εξέλιξη, και το πρόγραμμα είναι απασχολημένο.

Το καθένα από τα function keys είναι αρμόδιο για μια από τις λειτουργίες που θα συναντάμε συχνότερα από τις άλλες. -F1 από τις 200 σελίδες οδηγιών, φέρνει στην οθόνη αυτήν που αφορά τη λειτουργία στην οποία έχουμε σταματήσει.

-F2 μας οδηγεί στην κατάσταση EDIT.

-F3 αν έχουμε καθορίσει περιοχές μέσα στο φύλλο εργασίας στις οποίες έχουμε δώσει κάποιο όνομα, εμφανίζει τον κατάλογο με αυτά τα ονόματα.

-F4 μετατρέπει τη διευθύνση κάποιου cell από σχετική σε απόλυτη και αντίστροφα.

-F5 μετακινεί το δείκτη στο cell που του καθορίζουμε.

-F6 αν έχουμε χωρίσει την οθόνη σε παράθυρα, μετακινεί το δείκτη από το ένα παράθυρο στο άλλο.

-F7 όταν έχουμε ζητήσει μια λειτουργία που αφορά στοιχεία με κοινά χαρακτηριστικά (π.χ. εκτύπωση όλων των ονομάτων που αρχίζουν από Α), θυμάται την τελευταία από αυτές, και την ξαναεκτελεί.

-F8 το ίδιο με το F7, αλλά όταν πρόκειται για δημιουργία στατιστικού πίνακα.

-F9 δίνει εντολή στο φύλλο εργασίας να κάνει από την αρχή υπολογισμό όλων των εξισώσεων και να απεικονίσει τα καινούργια αποτελέσματα.

-F10 ενεργοποιεί το πρόγραμμα γραφικών.

ΦΕΡΤΕ ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ

Οι εντολές που έχουμε στη διάθεσή μας, μας βοηθάνε να πετύχουμε το σκοπό μας με μεγάλη ευκολία. Μπορούμε να μεταβάλουμε το πλάτος μιας στήλης, αν στην πορεία αποφασίσουμε ότι το πλάτος των 9 χαρακτήρων είναι μικρό, με την εντολή Worksheet - Column - Width. Μπορούμε ακόμα να προσθέσουμε καινούργιες στήλες ή γραμμές (Worksheet - Insert - Column και Worksheet - Insert - Row). Μπορούμε να σβήσουμε τις στήλες και τις γραμμές που δεν μας χρειάζονται (Worksheet - Delete - Column και Worksheet - Delete - Row),ή να σβήσουμε ολόκληρο το φύλλο εργασίας (Worksheet - Erase). Με την εντολή`Range - Erase μπορούμε να σβήσουμε ένα τμήμα του φύλλου εργασίας.

Οι εντολές Copy και Move μας δίνουν τη δυνατότητα να αντιγράψουμε ή να μετακινήσουμε ένα τμήμα ή και ολόκληρο το φύλλο εργασίας από ένα σημείο σ' ένα άλλο. Πολλές φορές χρειάζεται να γράψουμε πολλές στήλες με παρόμοια πράγματα. Έστω π.χ. 10 αριθμοί που είναι γραμμένοι ο ένας κάτω από τον άλλον, και το άθροισμά τους ακριβώς από κάτω. Αν υποθέσουμε ότι θέλουμε 20 τέτοιες στήλες, τις αποκτάμε με μια εκτέλεση της εντολής Copy. Η εξίσωση που βρίσκεται στο ενδέκατο cell της κάθε στήλης, θα προσαρμοστεί αυτόματα στις διευθύνσεις των cells που την αποτελούν. Αν η πρώτη είναι @SUM(A1... A10), η επόμενη θα γίνει @SUM(B1... B10) αυτόματα με την εκτέλεση της εντολής Copy. Το ίδιο αποτέλεσμα έχει και η εκτέλεση της εντολής Move.

Όταν χρησιμοποιούμε μια από τις εντολές Copy και Move, ο ενδείκτης καταστάσεως επάνω δεξιά στην οθόνη δείχνει την ένδειξη POINT. Όσο μετακινούμε το δείκτη προς κάποια διεύθυνση, η περιοχή στην οποία θέλουμε να επιδράσει η προς εκτέλεση εντολή, υπερφωτίζεται. Με το πάτημα του ENTER, η επιλογή της περιοχής ολοκληρώνεται. Μετακινούμε το δείκτη στο σημείο που θέλουμε να αντιγραφεί / μετακινηθεί η περιοχή που επιλέξαμε, πατάμε ENTER, και αυτό ήταν. Αν θέλουμε η περιοχή αυτή να αντιγραφεί σε περισσότερα σημεία του φύλλου εργασίας, τότε πρέπει πριν το τελικό ENTER, να πατήσουμε την τελεία. Με αυτό τον τρόπο, το πρόγραμμα συγκρατεί στη μνήμη τη διεύθυνση του cell στο οποίο θα μπει το πρώτο αντίγραφο της περιοχής μας, και μετακινούμε το δείκτη στο επόμενο. Με το πάτημα του ENTER, βλέπουμε την περιοχή που είχαμε αρχικά επιλέξει να αντιγράφεται δύο φορές.

Είναι πολύ πιθανό να θελήσουμε να αλλάξουμε πολλές φορές - κατά τη διάρκεια της εργασίας μας - το format, δηλαδή τη μορφή του φύλλου εργασίας

μας. Μπορεί ξαφνικά να αποφασίσουμε ότι όλα τα στοιχεία θέλουμε να εμφανίζονται κεντραρισμένα στις στήλες τους, ή οι υποδιαστολές αντί για τελείες να εμφανίζονται σαν κόμματα κ.λπ. Αυτό μπορούμε να το πετύχουμε με δύο εντολές, των οποίων οι λειτουργίες είναι ίδιες, αλλά η ισχύς της μιας είναι μεγαλύτερη από της άλλης. Συγκεκριμένα, η Worksheet - Global- Format μπορεί ν' αλλάξει το format ολόκληρου του φύλλου εργασίας, ενώ η Range - Format αλλάζει το format μόνο της περιοχής που έχουμε προηγουμένως επιλέξει. Μόνο που η δεύτερη είναι ισχυρότερη της πρώτης, και όταν χρησιμοποιήσουμε την πρώτη, παρόλο που απευθύνεται σε ολόκληρο το φύλλο εργασίας, οι περιοχές που έχουν δεχτεί την επίδραση της δεύτερης, θα παραμείνουν ανεπηρέαστες.

Για να παρακολουθούμε δύο διαφορετικές περιοχές της δουλειάς μας, που απέχουν αρκετά, ώστε να μη φαίνονται ταυτόχρονα, μπορούμε να χωρίσουμε την οθόνη σε δύο παράθυρα, με την εντολή Worksheet - Window. Μπορούμε να ορίσουμε οριζόντια ή και κατακόρυφα παράθυρα, ανάλογα με τις απαιτήσεις μας. Με το πλήκρο F6 οδηγούμε το δείκτη από το ένα παράθυρο στο άλλο.

Γι' αυτούς που δεν συμπαθούν τα cursor keys και το ENTER (γούστα είναι αυτά), υπάρχει και ένας άλλος τρόπος χειρισμού των εντολών. Κάθε εντολή μπορεί να ενεργοποιηθεί με το πάτημα του πρώτου γράμματος του ονόματός της (π.χ. η Worksheet με το W).

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φυσικά δεν έχει νόημα να τα κάνουμε όλα αυτά στον υπολογιστή, αν δεν μπορούμε να τα τυπώσουμε σε χαρτί. Και σε αυτόν τον τομέα, το 1-2-3 μας παρέχει μια σειρά από σημαντικές ευκολίες. Για να τυπώσουμε όλο ή ένα μέρος του φύλλου εργασίας μας, πρέπει πρώτα να καθορίσουμε την περιοχή που θα τυπωθεί με την εντολή Print - Range. Η επιλογή της περιοχής γίνεται με το γνωστό πια τρόπο. Αφού καθορίσουμε την περιοχή, πατάμε Go. Με τη βοήθεια της επιλογής Options, μπορούμε να τροποποιήσουμε τις παραμέτρους εκτύπωσης (περιθώρια, μήκος σελίδας κ.λπ.), σύμφωνα με τις προτιμήσεις μας. Μπορούμε να προσθέσουμε επικεφαλίδα (Header) ή υπότιτλο (Footer) στην περιοχή που τυπώνουμε. Σε περίπτωση που για κάποιο λόγο θέλουμε να τυπώσουμε όχι τα αποτελέσματα αλλά τις εξισώσεις που περιλαμβάνει το φύλλο εργασίας μας, από την επιλογή Print - Options - Other επιλέγουμε το Cell - Formulas. Για να ακυρώσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει στις παραμέτρους εκτύπωσης, επιλέγουμε Print - Clear - All, ενώ αν θέλουμε να διατηρήσουμε τις αλλάγές αυτές και για τις άλλες φορές που θα χρησιμοποιήσουμε το πρόγραμμα,



Μια από τις οθόνες του Help.

επιλέγουμε Worksheet - Global - Format - Printer. Έτσι, εμφανίζεται ο πίνακας επιλογών για τη ρύθμιση των παραμέτρων εκτύπωσης, με τη διαφορά ότι τώρα όποια ρύθμιση κάνουμε, θα αποθηκευτεί στη μνήμη και θα ισχύει κάθε φορά που θα χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ

Όπως είπαμε και στην αρχή, το 1-2-3 εκτός από το βασικό πρόγραμμα, που είναι το φύλλο εργασίας, περιλαμβάνει και άλλα δύο: Το πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών παραστάσεων και το πρόγραμμα διαχείρισης βάσεων δεδομένων. Για να μπορέσουμε να δούμε τη γραφική παράσταση, πρέπει απαραίτητα να έχουμε κάποια από τις γνωστές έγχρωμες κάρτες γραφικών. Αν έχουμε μονόχρωμη οθόνη, τότε για να δούμε τις γραφικές παραστάσεις καθαρά, πρέπει να επιλέξουμε το B&W από το Graph-Options.

Από το βασικό menu επιλογών, επιλέγουμε το Graph. Τότε εμφανίζονται όλες οι διαθέσιμες επιλογές. Έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα από πέντε τύπους γραφημάτων: Καμπύλη, ραβδόγραμμα, XY, σύνθετο ραβδόγραμμα και κυκλικό διάγραμμα. Ακόμα, το πρόγραμμα μας επιτρέπει να προσθέσουμε κείμενο στον άξονα των X, ή να φτιάξουμε γράφημα για μέχρι 6 διαφορετικές περιοχές του φύλλου εργασίας, καθεμιά από τις οποίες μπορούμε να την ονομάσουμε από A μέχρι F, και μετά να επανακαθορίσουμε κάποια από αυτές (Reset). Μπορούμε να δώσουμε όνομα στο γράφημα (Name), να το αποθηκεύσουμε (Save) και φυσικά... να το δούμε (View). Για να τυπώσουμε ένα γράφημα, πρέπει να εγκαταλείψουμε το φύλλο εργασίας μας, και από το Access να επιλέξουμε το Printgraph. Οι επιλογές του είναι βέβαια λιγότερες από αυτές του 1-

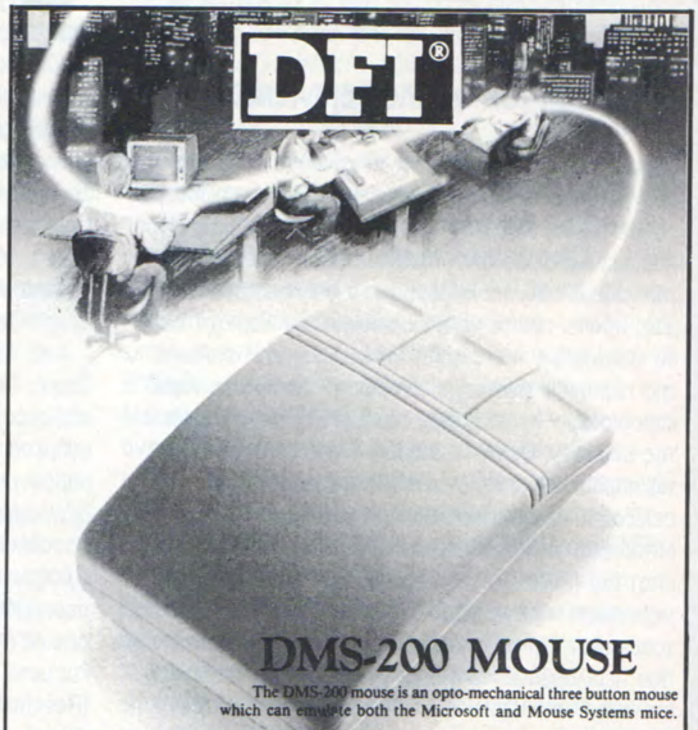
2-3, και αφορούν τον τρόπο εκτύπωσης των γραφημάτων. Με το Image Select διαλέγουμε από το δίσκο ένα ή περισσότερα αρχεία που περιέχουν γραφικές παραστάσεις τις οποίες έχουμε φτιάξει από πριν, και με το Settings μπορούμε ν' αλλάξουμε κάποια χαρακτηριστικά του γραφήματος (π.χ. το χρώμα), ενώ με τη Go δίνουμε εντολή στον εκτυπωτή να τυπώσει.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΑΣΕΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Ένα Spreadsheet θα μπορούσε να λειτουργήσει και σαν μια βάση δεδομένων. Η εισαγωγή στοιχείων με τη μορφή εγγραφών και πεδίων φαίνεται να αντιστοιχεί απόλυτα στην κατασκευή του Spreadsheet με τις γραμμές και τις στήλες. Κάθε γραμμή θα μπορούσε να είναι μια εγγραφή, ενώ κάθε cell ένα πεδίο της εγγραφής. Όλες οι εντολές που χρησιμοποιήσαμε στο φύλλο εργασίας (Copy, Move κ.λπ.) μπορούν να εφαρμοστούν το ίδιο πετυχημένα και στα στοιχεία της βάσης δεδομένων. Το 1-2-3 όμως διαθέτει και μερικές δυνατές εντολές, που τις συναντάμε μόνο σε καθαρά προγράμματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων. Οι εντολές Data Sort και Data Query χρησιμεύουν στην ταξινόμηση των στοιχείων η μία, και στην αναζήτηση των στοιχείων η άλλη. Υπάρχουν ακόμα εντολές που μας βοηθούν στην διατήρηση της ιεραρχίας των εγγραφών μας (Data-Fill) και δημιουργίας στατιστικών πινάκων (Data-Table). Σίγουρα δεν πρόκειται για εξειδικευμένο πρόγραμμα βάσης δεδομένων, όμως πετυχαίνει πολύ καλά τον καθαρά συνοδευτικό του ρόλο.

ΤΟ ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣ;

Μπορεί το πρόγραμμα γραφικών να μην είναι τόσο εξελιγμένο, όπως τα κατεξοχήν προγράμματα σαν το 3D ή το Harvard Graphics, σίγουρα όμως είναι ευκολότερο στην εκμάθηση και πιο εύχρηστο. Οι εντολές διαχείρισης βάσης δεδομένων δεν αντικαθιστούν, βέβαια, πλήρως κάποιο από τα καθαρά προγράμματα του είδους, όπως η dBASE III,αλλά ας μην ξεχνάμε ότι ο ρόλος και των δύο είναι καθαρά βοηθητικός. Το κύριο πρόγραμμα όμως, συνοδευόμενο από τα άλλα δύο, αποτελεί ένα δυνατό σύνολο, που όμοιό του θα συναντήσουμε ίσως μόνο στα ολοκληρωμένα επαγγελματικά πακέτα, τα οποία περιλαμβάνουν και επιπλέον εξυπηρετήσεις, όπως Επικοινωνίες, Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο κ.λπ., μόνο που η διαφορά κόστους είναι αισθητή. Ο τριπλός χαρακτήρας του 1-2-3 είναι ένα πρωτότυπο χαρακτηριστικό, που έκανε μια μεγάλη μερίδα της αγοράς να το προτιμήσει. ❑



HITPACK 13
για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ


ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ 8
ΣΤΕΛΕΧΟΣ 1058914
.....ΟΠΑΠ ....για τον αθλητισμό και τα νιάτα ....

	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	Π.Α.Ο.Κ.	1	2	X	/	X	/	/	/	/	/
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ	1	1	X	/	/	/	X	X	2	2
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	/	X	/	/	/
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	/	/	X	X	/	/	/
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	2	X	X	1	/	/	/	/
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	/	/	/	2	/	X	/	/
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	/	/	/	2	/	X	2	/
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	/	/	X	/	X	2	/
9	ΔΟΞΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΘ.	X	X	X	/	/	X	/	X	/	/
10	ΕΔΕΣΣΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	/	/	/	/	/
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	/	X	X	X	X	X	X	X
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	/	X	X	2	2	2	2	2
13	ΧΑΡΑΥΓΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	/	/	1	/	X	/	X	2

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο ....
Ονομα ....
Πόλη ....
Διεύθυνση ....

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ



- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα στημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

Poster Maker

του Ερρίκου Καλύβα

Το πρόγραμμα αυτού του μήνα είναι μια ακόμη απόδειξη ότι ένα χρήσιμο και πρωτότυπο πρόγραμμα δεν πρέπει - απαραίτητα - να είναι και μεγάλο. Το poster maker λοιπόν είναι (ελπίζω) ένα τέτοιο πρόγραμμα, γραμμένο σε GW-BASIC, που έχει σκοπό να φτιάχνει αφίσες (μεγέθους 1m x 1m).

Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί, και αφού το σώσετε, τρέξτε το. Θα εμφανιστεί ένα menu με τρεις επιλογές. Εσείς μπορείτε να πατήσετε ένα πλήκτρο από το 1 ως το 3, για να κάνετε την αντίστοιχη επιλογή. Έτσι, με την 1η επιλογή μπορείτε να αλλάξετε τις παραμέτρους του προγράμματος (οριζόντια και κάθετη σάρωση, διεύθυνση του buffer της κάρτας γραφικών, screen, αριθμός γραμμών ανά σελίδα, αντιστοιχία χρωμάτων με χαρακτήρες). Με τα "+" και "-" μπορείτε να κινήσετε το βελάκι που βλέπετε, και με το enter μπορείτε να επιλέξετε μια παράμετρο. Μετά, πάλι με το "+" και το "-", μπορείτε ν' αυξομειώσετε την τρέχουσα τιμή της παραμέτρου. Πατώντας πάλι το enter, μπορείτε να διαλέξετε νέα παράμετρο. Με το ESC επιστρέφετε στο menu.

Με τη 2η επιλογή, μπορείτε να κάνετε μια δοκιμή εκτύπωσης. Επειδή φυσικά μια εικόνα δεν χωράει ολόκληρη (στο πλάτος της) σε μια σελίδα χαρτιού, γι' αυτό η εικόνα πρέπει να χωριστεί σε λωρίδες (ανά 80 pixels). Για να μπορούν όμως μετά οι λωρίδες αυτές να κολληθούν, ώστε να φτιαχτεί η αφίσα, πρέπει ο τελευταίος χαρακτήρας κάθε λωρίδας να φτάνει στο δεξί άκρο της σελίδας (μέχρι την διακεκομμένη γραμμή, εκεί που αρχίζουν οι τρύπες του χαρτιού). Έτσι, με τη 2η επιλογή τυπώνεται μια σειρά από 80 χαρακτήρες. Αν ο τελευταίος χαρακτήρας αγγίζει τη διακεκομμένη γραμμή, τότε όλα είναι εντάξει. Στην αντίθετη περίπτωση, δεν έχετε παρά να μετακινήσετε το χαρτί δεξιά ή αριστερά (μετακινώντας τους οδηγούς του χαρτιού), μέχρι να βρείτε την ιδανική θέση.

Με την 3η επιλογή μπορείτε να κάνετε αφίσα μια εικόνα που έχετε φτιάξει. Προσοχή όμως. Η εικόνα πρέπει να είναι σωσμένη με κανονικό format (16 kb), και όχι με κάποιο από τα περίεργα formats που χρησιμοποιούν διάφορα σχεδιαστικά προγράμματα. Μπορείτε λοιπόν χωρίς κανένα πρόβλημα να τυπώσετε εικόνες που έχουν σωθεί με την εντολή bsave της basic (δες manual), ή εικόνες από σχεδιαστικά προγράμματα που παρέχουν τη δυνατότητα σωσίματος σε κανονικό format (βλέπε το picture maker του storyboard). Για να φτιάξετε λοιπόν αφίσα από μια τέτοια εικόνα, πατήστε το πλήκτρο "3". Σας ζητείται το όνομα της εικόνας, και αμέσως μετά φορτώνεται στην οθόνη και αρχίζει να τυπώνεται. Αφού τελειώσει η εκτύπωση, δεν έχετε παρά να κόψετε το χαρτί στα σημεία που πρέπει, και να κολλήσετε τις λωρίδες μεταξύ τους ώστε ν' αποκτήσετε μια αφίσα με μέγεθος 1m x 1m.



```
10 X=320:Y=200:L=66:S=&HB800:SC=1:DIM Q(10),W(10)
20 Q(0)=3:Q(1)=1:Q(2)=2:Q(3)=0
30 ZZ$="18041823190419232004230523132321232 9"
40 W(0)=32:W(1)=176:W(2)=177:W(3)=219
50 SCREEN 1:SCREEN 0:CLS:KEY OFF
60 LOCATE 3,13:PRINT "  Poster Maker"
70 LOCATE 5,13:PRINT " ή πως μπορείτε"
80 LOCATE 6,13:PRINT " να τελειώσετε"
90 LOCATE 7,13:PRINT " την καινούργια"
100 LOCATE 8,13:PRINT "σας μελανοταινία"
110 LOCATE 10,12:PRINT "      (c) 1987"
120 LOCATE 11,12:PRINT "του Ερρίκου Καλύβα"
130 LOCATE 13,12:PRINT "1.Επιλογές"
140 LOCATE 14,12:PRINT "2.Δοκιμή εκτύπωσης"
150 LOCATE 15,12:PRINT "3.Τύπωμα εικόνας"
160 FOR Q=3 TO 15:LOCATE Q,10:PRINT CHR$(186):LOCATE Q,31:PRINT CHR$(186):NEXT Q
170 LOCATE 2,10:PRINT CHR$(201):LOCATE 2,31:PRINT CHR$(187)
180 LOCATE 16,10:PRINT CHR$(200):LOCATE 16,31:PRINT CHR$(188)
190 FOR Q=11 TO 30:LOCATE 2,Q:PRINT CHR$(205):LOCATE 16,Q:PRINT CHR$(205):NEXT Q
200 I$=INKEY$
210 IF I$="" THEN GOTO 200
220 IF I$="1" THEN GOTO 470
230 IF I$="2" THEN GOTO 1050
240 IF I$="3" THEN GOTO 280
250 IF I$=CHR$(27) THEN END
260 GOTO 200
270 REM *** τύπωμα ***
280 SCREEN 1:SCREEN 0:CLS
290 INPUT "Ονομα εικόνας";NA$
300 SCREEN SC:CLS:KEY OFF
310 DEF SEG=S:BLOAD NA$,0
320 W=X/80
330 FOR Q=1 TO W
340 FOR B=1 TO Y
350 A$=""
360 FOR A=1 TO 80
370 D=POINT(A-1+(Q-1)*80,B-1)
380 A$=A$+CHR$(W(Q(D)))
390 PSET (A-1+(Q-1)*80,B-1),D+1
400 NEXT A
410 LPRINT A$;
420 NEXT B
430 FOR T=1 TO L-(Y-INT(Y/L)*L):LPRINT:NEXT T
440 NEXT Q
450 GOTO 50
460 REM *** παράμετροι ***
470 B=1
480 G=0
490 LOCATE 18,5:PRINT "Οριζόντια :";X;"   ":LOCATE 18,24:PRINT "κάθετα :";Y;"   "
500 LOCATE 19,5:PRINT "Διεύθυνση :";HEX$(S);"   ":LOCATE 19,24:PRINT "screen :";S
C;"   "
510 LOCATE 20,5:PRINT "Σελίδα    :";L;"γραμμές "
520 LOCATE 22,5:PRINT "Χρώματα :"
530 LOCATE 23,5:FOR Q=0 TO 3:PRINT STR$(Q);"=";CHR$(34);CHR$(W(Q(Q)));CHR$(34);"
  ";:NEXT Q
540 IF G=1 THEN GOTO 680
550 Y1=VAL(MID$(ZZ$,(B-1)*4+1,2))
560 X1=VAL(MID$(ZZ$,(B-1)*4+3,2))
570 LOCATE Y1,X1:PRINT ">"
580 I$=INKEY$
590 IF I$="" THEN GOTO 580
600 IF I$=CHR$(27) THEN GOTO 50
610 IF I$="+" THEN B=B+1
620 IF I$="-" THEN B=B-1
```

```
630 IF I$=CHR$(13) THEN GOTO 680
640 IF B>9 THEN B=1
650 IF B<1 THEN B=9
660 LOCATE Y1,X1:PRINT " "
670 GOTO 550
680 G=1:I$=INKEY$
690 LOCATE Y1,X1:PRINT ">"
700 IF I$="" THEN GOTO 680
710 F=0
720 IF I$="+" THEN F=1
730 IF I$="-" THEN F=-1
740 IF I$=CHR$(13) THEN GOTO 480
750 ON B GOTO 760,820,900,920,960,1000,1000,1000,1000
760 X=X+F*320
770 IF X=960 THEN X=720
780 IF X=400 THEN X=640
790 IF X<320 THEN X=720
800 IF X>720 THEN X=320
810 GOTO 490
820 Y=Y+F*150
830 IF Y=550 THEN Y=480
840 IF Y=330 THEN Y=400
850 IF Y=500 THEN Y=400
860 IF Y=250 THEN Y=350
870 IF Y<200 THEN Y=480
880 IF Y>480 THEN Y=200
890 GOTO 490
900 S=S+F
910 GOTO 490
920 SC=SC+F
930 IF SC>18 THEN SC=1
940 IF SC<1 THEN SC=18
950 GOTO 490
960 L=L+F
970 IF L>99 THEN L=1
980 IF L<1 THEN L=99
990 GOTO 490
1000 Q(B-6)=Q(B-6)+F
1010 IF Q(B-6)>3 THEN Q(B-6)=0
1020 IF Q(B-6)<0 THEN Q(B-6)=3
1030 GOTO 490
1040 REM *** δοκιμή ***
1050 CLS
1060 PRINT "Ετοίμασε τον εκτυπωτή και"
1070 PRINT "πάτα ένα πλήκτρο."
1080 I$=INKEY$
1090 IF I$<>"" THEN GOTO 1080
1100 I$=INKEY$
1110 IF I$="" THEN GOTO 1100
1120 FOR Q=1 TO 80:LPRINT CHR$(219);:NEXT Q:LPRINT
1130 INPUT "Εντάξει (N/O)";E$
1140 IF E$="N" OR E$="n" THEN GOTO 50
1150 IF E$="O" OR E$="o" THEN GOTO 1050
1160 GOTO 1130
```

PCs

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΣΥΧ. ΛΕΙΤ.	RAM	FLOPPIES	HD (MB)	MONITOR	GRAPHICS CARD	I/O PORTS	FREE SLOTS	ΤΙΜΗ	ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ACER 1030	8086/10	640	1X720	*	MONO	HERC - MCGA	S, P, M	4	243600	UNITECH
ACER 3500+	V20/8	640	1X360	20	MONO	MGC	S, P, G	2	255200	UNITECH
ACER 500+	V20/8	640	2X360		MONO	MGC	S, P, G	2	197200	UNITECH
ALTEC 88-02	8088/10	640	2X360	*	MONO	HERCULES	P	6	227360	ALTEC
ALTEC 88-20	8088/10	640	1X360	20	MONO	HERCULES	P	6	306240	ALTEC
ALTEC G88-02	V30/15	640	2X360	*	MONO	HERC - CGA	S, P, G	5	320160	ALTEC
ALTEC G88-20	V30/15	640	1X360	20	MONO	HERC - CGA	S, P, G	5	279560	ALTEC
AMSTRAD 1512 DDCM	8086/8	512	2X360	*	COLOR	CGA	S, P, G	3	189892	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1512 DDMM	8086/8	512	2X360	*	MONO	CGA	S, P, G	3	189892	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1512 HDCM	8086/8	512	1X360	30	COLOR	CGA	S, P, G	2	295220	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1512 HDMM	8086/8	512	1X360	30	MONO	CGA	S, P, G	2	254968	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1512 SDCM	8086/8	512	1X360	*	COLOR	CGA	S, P, G	3	199868	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1512 SDMM	8086/8	512	1X360	*	MONO	CGA	S, P, G	3	158920	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 DDCD	8086/8	640	2X360	*	COLOR	EGA	S, P, G	3	255200	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 DDMD	8086/8	640	2X360	*	MONO	EGA	S, P, G	3	215064	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 HDCD	8086/8	640	1X360	30	COLOR	EGA	S, P, G	3	314940	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 HDMD	8086/8	640	1X360	30	MONO	EGA	S, P, G	3	274920	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 SDCD	8086/8	640	1X360	*	COLOR	EGA	S, P, G	3	225040	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 1640 SDMD	8086/8	640	1X360	*	MONO	EGA	S, P, G	3	185020	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD 2086SD12MD	8086/8	640	1X720	*	MONO	VGA	S, P, FD	3	229100	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD PPC-640D	8086/8	640	2X720	*	LCD	CGA - MDA	S, P	*	207640	AMSTRAD HELLAS
ASI 800 H	8088/10	256	1X360	*	MONO	HERCULES	*	*	159500	DATAMICRO
ATARI PC1	8088/8	512	1X360	*	MONO	EGA	S, P, M, FD	*	148108	ΕΛΚΑΤ
ATARI PC3	8088/8	512	1X360	*	MONO	EGA	S, P, M, FD	5	236779	ΕΛΚΑΤ
ATARI PC3/30	8088/8	512	1X360	30	MONO	EGA	S, P, M, FD	5	316680	ΕΛΚΑΤ
AVIETTE PLUS 16B	8088/10	256	2X360	*	MONO	HERCULES	P	6	162400	AVIETTE SYSTEMS
AVIETTE PLUS 16H2	8088/10	256	1X360	20	MONO	HERCULES	P	6	220400	AVIETTE SYSTEMS
BETACOM	V20/12	640	2x360	*	MONO	HERCULES	P, G, FD	4	252000	BETACOM
DAEWOO CPC-4000	8088/10	640	1X360	*	MONO	MGA - CGA	S, P	4	168200	TECHNICOMER
IKAROS PC-256SD	8088/8	256	1X360	*	MONO	HERCULES-CGA	S, P, G	8	135140	MICROHELLAS
IKAROS PC-640SD	8088/8	640	1X360	*	MONO	HERCULES-CGA	S, P, G	8	157180	MICROHELLAS
MICROWAY T201B6	8088/10	640	2X360	*	MONO	HERCULES	S, 2P	5	218080	TEKOR
MITAC 88	8088/10	640	2X360	*	MONO	HERCULES-CGA	S, P	5	228520	ΩMEGA COMPUTERS
PYTHIA TURBO XT	8088/10	512	1X360	20	MONO	DGP	P	6	241860	SMM
SCHNEIDER EURO PC	8088/10	512	1X720	*	MONO	HERCULES-CGA	S,P,G,FD,HD	1	126440	COMQUEST
SMM PARAGON XT	8088/10	512	1X360	*	MONO	DGP	S, P	6	226200	SMM
TURBO-X XT M1	8088/10	256	1X360	*	MONO	HERCULES-CGA	P	6	148480	ΠΛΑΙΣΙΟ
TURBO-X XT M2	8088/10	640	2X360	*	MONO	HERCULES-CGA	S, 2P, G	6	164720	ΠΛΑΙΣΙΟ
TURBO-X XT M3	8088/10	640	1X360	20	MONO	HERCULES-CGA	S, 2P, G	5	208684	ΠΛΑΙΣΙΟ
UNITRON XT	8088/10	640	1X360.1X720	*	MONO	HERCULES-CGA	S, 2P, G	4	208800	COMPUSTAR, ΔΙΚΤΥΟ

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ

ΜΟΝΤΕΛΟ: Αναφέρεται το όνομα του υπολογιστή.
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ – ΣΥΧΝ. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Ο τύπος του επεξεργαστή και η μέγιστη συχνότητα λειτουργίας του.
RAM: Η κεντρική μνήμη, και πόσα KB είναι αυτή.
FLOPPIES: Ο αριθμός και ο τύπος των Floppy Disk Drivers που διαθέτει ένας υπολογιστής. Π.χ. 1x360 σημαίνει πως έχουμε ένα FDD των 360KB.
HD(MB): Η χωρητικότητα σε MB του σκληρού δίσκου (αν υπάρχει τέτοιος, φυσικά).
GRAPHICS CARD: Ο τύπος της κάρτας που "οδηγεί" την οθόνη ενός PC. Αν παρατηρήσετε περισσότερους από δύο τύπους καρτών, αυτό σημαίνει ότι έχουμε dual ή multi graphics card.
MONITOR: Τι monitor χρησιμοποιεί ο PC, color ή monochrome. Σε περίπτωση portable PC, έχουμε LCD monitor.
I/O PORTS: Η επικοινωνία με τα περιφερειακά ή ο τρόπος επικοινωνίας αν προτιμάτε: S σειριακή, p παράλληλη, M mouse port, G game port, FD για εξωτερικό Floppy και HD για εξωτερικό σκληρό δίσκο.
FREE SLOTS: Ο αριθμός των ελευθέρων προς χρήση expansion slots.
ΤΙΜΗ: Αναγράφεται η λιανική τιμή του PC, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Η αντιπροσωπία ή η εταιρία που διακινεί το συγκεκριμένο PC στη χώρα μας.

Τα παραπάνω στοιχεία συγκεντρώθηκαν μέχρι τις 20/2/90. Πιθανόν τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχουν αλλάξει κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά/τιμές.

MODEMS

ΜΟΝΤΕΛΟ •	ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ	AUTO ANSWER	ΕΣΩΤ/ΕΞΩΤ •	ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ	ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ	ΤΙΜΗ	ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ •
AMSTRAD V21/V23	300/1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL	V21/V23	35960	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD MC2400	300/1200/1400	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL	V21/V23	53360	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD SM2400	75-2400	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL	V21/V23/V22	63800	AMSTRAD HELLAS
CRYPRO F 1200	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL	V21,V22	77720	CRYPTO ΕΠΕ
•	•	•	•	•	103,212A(BELL)		•
CRYPTO F 2400	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL	V21/V22	110200	CRYPTO ΕΠΕ
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
DISCOVERY 1200A&V	300-1200/75	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21/V22/V23	67164	STT ELECTRONICS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
DISCOVERY 1200 HK	300-1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21/V22/V23	34220	STT ELECTRONICS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
DISCOVERY 1200 PLUS	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21/V22/V23	44660	STT ELECTRONICS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
DISCOVERY 2400C	300-2400	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21/V22/V23	80620	STT ELECTRONICS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
GVS MM-12	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21/V22	40600	LYGKAS HELLAS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
GVS PS-12	300-1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL-HALF	V21/V22	69600	LYGKAS HELLAS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
GVC MM-24	300-2400	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	BELL 103, 212A	89320	LYGKAS HELLAS
•	•	•	•	•	V22		•
GVC SM 12H	300-1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21,V22	46400	LYGKAS HELLAS
•	•	•	•	•	BELL 103, 212A		•
GVC SM 120+	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21,V22	63800	LYGKAS HELLAS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
MAXMODEM 123	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21,V22,V23	43500	ΣΗΜΑ
•	•	•	•	•	202 BELL		•
MAXMODEM 1200 BS	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21,V22	19662	ΣΗΜΑ
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
MAXMODEM 2400HI	300-2400	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21,V22	40020	ΣΗΜΑ
•	•	•	•	•	BELL 103		•
MAXMODEM 2400 E/MS	300-2400	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21,V22	72500	ΣΗΜΑ
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
MODEM M21	300	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21	58000	SPACE HELLAS
MODEM 1200 BS	300-1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21,V22		ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ ΑΕ
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
SMARTEAM 1200 BH	300-1200	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V21, 103 BELL	35960	SMM HELLAS
SMARTEAM 1200 ET	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21,V22	42920	SMM HELLAS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
SMARTEAM	300-1200	ΝΑΙ	ΕΞ	FULL/HALF	V21,V22	35960	SMM HELLAS
MICRO MODEM 1200	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•
SMARTEAM 2400 EXTO	300-2400	ΝΑΙ	ΚΑΡΤΑ	FULL/HALF	V22	76560	SMM HELLAS
•	•	•	•	•	103,212A (BELL)		•

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ: Αναφέρεται στο όνομα και την κωδική ονομασία του modem.
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Η εταιρία που αντιπροσωπεύει / διαθέτει το μοντέλο στην Ελλάδα.
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ: Η ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων κατά την επικοινωνία μετριέται σε bits ανά δευτερόλεπτο (bps).
AUTO ANSWER: Αν μπορεί να συνδεθεί με κάποια γραμμή, ακόμη κι αν λείπει ο χρήστης.
ΕΣΩΤ/ΕΞΩΤ: Τα εξωτερικά modems τοποθετούνται δίπλα στο PC σαν μια ξεχωριστή συσκευή με δική της τροφοδοσία, ενώ τα εσωτερικά τοποθετούνται σαν κάρτες επέκτασης στο εσωτερικό του υπολογιστή.
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Όταν ένα modem αποστέλλει και λαμβάνει ταυτόχρονα τα δεδομένα, λέμε ότι δουλεύει σε full-duplex mode, ενώ όταν μπορεί να εκτελεί κάθε φορά μια μόνο διαδικασία, δουλεύει σε half- duplex mode.
ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ: Υπάρχουν δύο standards στη συμβατότητα μεταξύ των modems: Της BELL για την Αμερική, και της CCITT (τα μοντέλα του περιγράφονται με το γραμμα V και κάποιο αριθμό) για την Ευρώπη.
ΤΙΜΗ: Αναφέρεται η λιανική τιμή πώλησης, συμπεριλαμβανομένου και του ΦΠΑ.

Τα παραπάνω στοιχεία συγκεντρώθηκαν μέχρι τις 20/2/90. Πιθανόν τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχουν αλλάξει κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά/τιμές.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	ΜΟΝΤΕΛΟ	ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT	(CPS) NLQ	LQ	ΑΚΙΔΕΣ ΚΕΦΑΛΗ	BUFFER (KB)	ΒΑΡΟΣ (Kgr)	ΤΙΜΗ	ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
AEG OLYMPIA	NP 80/24	200	*	67	24	16	8	150800	Κ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ
AEG OLYMPIA	NP 136 S	240	40	*	9	16	10	145000	Κ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ
AEG OLYMPIA	NP 80 S	240	40	*	9	16	8	125280	Κ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ
AMSTRAD	DMP-4000	200	50	*	9	8	9.5	89088	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD	DMP-3250	160	40	*	9	8	4.2	55000	AMSTRAD HELLAS
AMSTRAD	LQ-3500 di	160	*	54	24	8	5.9	89088	AMSTRAD HELLAS
BROTHER LTD	M 1818	360	75	50	18	32	9	149640	ΝΤΑΚΟΣ ΑΕ
BROTHER LTD	M 1109	100	25	*	9	2	3.5	68440	ΝΤΑΚΟΣ ΑΕ
CITIZEN	120 D	120	25	*	9	4	3.7	57880	ΑΜΥ ΑΕ
CITIZEN	MSP 45	240	55	*	9	8	7.7	138620	ΑΜΥ ΑΕ
CITIZEN	SWIFT 24	192	53	64	24	8	5.4	121220	ΑΜΥ ΑΕ
CITIZEN	PRODOT 9	300	60	*	9	8	5.7	104000	ΑΜΥ ΑΕ
CITIZEN	PRODOT 9X	300	60	*	9	8	7.7	173340	ΑΜΥ ΑΕ
EPSON	LQ-400	180	*	60	24	8	7	105560	ERGODATA
EPSON	FX-850	264	45	*	9	8	5.1	140360	ERGODATA
EPSON	LQ-550	180	*	60	24	8	6	134790	ERGODATA
EPSON	LX-850	200	30	*	9	4	5.8	95860	ERGODATA
EPSON	LX-400	180	25	*	9	3	5.1	71790	ERGODATA
HYUNDAI	HDP-920	180	34	*	9	4	12	80000	GMC COMPUTERS SA
HYUNDAI	HDP-1820	200	100	34	18	8	8.5	101000	GMC COMPUTERS SA
HYUNDAI	HDP-1810	200	100	34	18	14	6.2	79700	GMC COMPUTERS SA
HYUNDAI	HDP-910	180	34	*	9	4	8	125000	GMC COMPUTERS SA
KODAK	DICONIX 300W	310	73	48	*	8	5.8	145000	KODAK
KODAK	DICONIX 150	150	50	*	*	2	1.4	92450	KODAK
KODAK	DICONIX 300	310	73	48	*	8	4.5	133400	KODAK
MANNESMANN TALLY	MT 87	200	50	*	9	7	10.5	138600	UNITECH ABEE, ATS
MANNESMANN TALLY	MT 81	155	26	*	9	8	4	61900	UNITECH ABEE, ATS
NEC	P2200	170	*	56	24	8	5.5	52200	COMQUEST
PANASONIC	KX-P1124	192	*	63	24	6	8.5	118900	MEGASOFT SA
PANASONIC	KX-P1081	120	24	*	9	1	6.1	73580	MEGASOFT SA
PANASONIC	KX-P1180	192	38	*	9	2	6.4	73580	MEGASOFT SA
SEIKOSHA	SP 1200	120	22	*	9	2	*	69600	INFOQEST
SEIKOSHA	SP 180	100	19	*	9	2	*	45820	INFOQEST
STAR	LC 10 II	180	45	*	9	4	4.7	75400	INFOQUEST
STAR	LC 10-24	180	*	60	24	7	6.4	114840	INFOQUEST
STAR	LC-15	180	45	*	9	16	8.5	126440	INFOQUEST
TECO	TECO VP 1814	180	30	*	9	7	7.8	75400	SMM ABEE
TECO	TECO VP 2450	240	40	*	9	*	11	114840	SMM ABEE
TOSHIBA	EXPRESS WRITER	180	60	60	24	16	5	126440	ITS

ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Η εταιρία που κατασκευάζει τον εκτυπωτή.
ΜΟΝΤΕΛΟ: Το όνομα και η κωδική ονομασία του printer.
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ (DRAFT – NLQ – LQ): Αντίστοιχα, η ταχύτητα εκτύπωσης σε κάθε mode. Η ταχύτητα μετριέται σε cps, δηλαδή πόσους χαρακτήρες τυπώνει στο δευτερόλεπτο.
ΑΚΙΔΕΣ ΚΕΦΑΛΗΣ: Ο αριθμός των ακίδων της κεφαλής εκτύπωσης. Εκεί όπου δεν υπάρχει αριθμός, η εκτύπωση γίνεται με άλλη μέθοδο (π.χ. ink jet).
BUFFER: Το μέγεθος σε KB του buffer του εκτυπωτή.
ΒΑΡΟΣ: Το πόσο ζυγίζει καθετί, πάντα ενδιαφέρει. Δεν νομίζετε;
ΤΙΜΗ: Στην τιμή που δίνουμε, συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ.
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Η εταιρία που αντιπροσωπεύει το μοντέλο στην Ελλάδα.

Τα παραπάνω στοιχεία συγκεντρώθηκαν μέχρι τις 20/2/90. Πιθανόν τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχουν αλλάξει κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά/τιμές.

COMPUTERS

BULL Micral 35F, AT-286, Σκληρός 20MB, FD 1,44MB, Dual card, σχεδόν αμεταχείριστο, τιμή ευκαιρίας, τηλ. 8959702.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC/XT Vegas VS 20C (WEC V-20) με μονόχρωμη οθόνη 12" Hantarex, 2 Floppies 360, κάρτα Hercules, Real Time Clock και πλήθος software (Γλώσσες, PC-Tools, Games κ.ά.). Τηλ. 5246306, απογευματινές ώρες.

SOFTWARE

IBM On Line Αμερική. Ό,τι νέο θέλετε να βρείτε σε επιστημονικό software + games σε 3 1/2 και 5 1/4 inch. Ανταλλαγές. Τηλ. πρωί 7754758, βράδυ 6520061, Κώστας.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ Συμβατών: Λόγω στρατεύσεως, παραδίδω σε 10 δισκέτες όλες τις γλώσσες προγραμματισμού - επεξεργαστή κειμένου - PCDraw και πολλά παιχνίδια με 10.000 δρχ. Με Αντικαταβολή: Γράψτε στον Χολερίδη Δημήτριο - Κασταλίας 52 - 11363.

AMSTRAD 1512. Έχουμε ό,τι πιο καινούργιο κυκλοφορεί σε games: Double Dragon 2, Bubble Bobble, OutRun, Cryzor, 4X4. Στέλνουμε κατάλογο. Τηλεφωνήστε 0552-22921, Τυμπανίδης Νίκος, Ορέστου 80, Ορεστιάδα. Τρέξτε να προλάβετε!!

IBM SOFWARE: ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ, SPREADSHEETS, DATABASES, PROJECT MANAGEMENT, DESKTOP, ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ, UTILITIES, GRAPHICS, ANTIVIRUS. ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΟΛΑ ΜΕ MANUAL. ΠΕΤΡΟΣ-ΔΗΜΟΣ 6846710.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: IBM Software: Γλώσσες, πακέτα, games. Ακόμη, ετοιμάζονται προγράμματα με Cobol, QBasic. Σταύρος Παπαδόπουλος, 031-625141, Κολοκοτρώνη 6, Θεσσαλονίκη, Τ.Τ. 56533.

IBM - Μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων - GAMES σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ τιμές!!! ΔΕΝΑΞΑΣ, 0281-26803, απόγευμα.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά συστήματα (DOS κ.λ.π.). Αποστόλης, τηλ. 8659488. ❑

SEGA
Master System™

Κάντε στο σπίτι σας μια αίθουσα ψυχαγωγίας!!



Τώρα με

* 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη
* 256 έγχρωμα sprites!
* 3 κανάλια ήχου + 1 κανάλι για ηχητικά εφέ
* Δυνατότητα για μελλοντικές επεκτάσεις και σύνδεση πολλών παικτών ταυτόχρονα για multiplayer παιχνίδια
* Πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως light gun, 3D glasses, διακόπτη γρήγορου fire κ.λπ.

ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ ΤΟ HANG-ON!

ThirdWave

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΕΙΣΑΓΩΓΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 9217.428, FAX. 9216.847

ThirdWave

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ SEGA

Μπορείτε τώρα να παραγγείλετε

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ		ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ *HARDWARE*	✓			
Sega Master System			46 200	
Sega Master System Plus			57 400	
Sega Super System			75 200	
3-D Glasses			20 700	
Light Phaser			15 500	
Control Stick			6 900	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ *SOFTWARE*	✓			
My Hero			5 200	
Ghost House			5 200	
Teddy Boy			5 200	
Transbot			5 200	
Bank Panic			5 200	
Pro Wresting			6 900	
Great Football			7 900	
Alex Kid			7 900	
Shooting Gallery *			7 900	
Great Basketball			7 900	
Ninja			7 900	
Kung Fu Kid			7 900	
Aztec Adventure			7 900	
Shanghai			7 900	
Alex Kid-Lost Stars			8 600	
Rastan			8 600	
Space Harrier			8 600	
After Burner			8 600	
Rampage			8 600	
3D Space Harrier **			8 600	
Double Dragon			8 600	
Rocky			8 600	
Altered Beast			8 600	
3D Zaxxon			8 600	
Alien Syndrome			8 600	
3D Out Run **			8 600	
Out Run			8 600	
Thunder Blade			8 600	
Penguin Land			10 300	
R-Type			10 300	

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ.: ....

Είμαι άνω των 18 ετών..
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 36% (Hardware) & 16% (Software).

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
THIRDWAVE
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω τα παιχνίδια.
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.